YAMAHA

MUSIC SYNTHESIZER

S90 XS
S70 XS

Manuel de référence

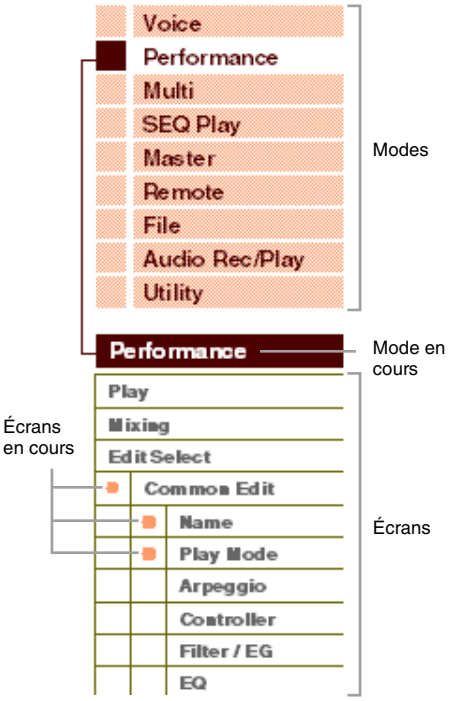
Comment utiliser ce manuel

Le Manuel de référence du S90 XS/S70 XS est créé au format PDF et dispose de fonctions spéciales propres aux fichiers électroniques, telles que Link (Lien) et Search (Recherche), qui vous permettent d'accéder directement à la page souhaitée en cliquant sur un terme donné.

Liste de contenus

La liste apparaissant à droite de chaque page est équivalente à la table des matières.
Il suffit de cliquer sur l'élément souhaité dans la liste pour accéder à la page correspondante.
La liste figurant dans la section « Référence » illustre l'arborescence des fonctions de l'instrument et vous permet de retrouver facilement les paramètres souhaités.
Si vous rencontrez un paramètre inconnu à l'écran de l'instrument, recherchez-le dans la liste, puis cliquez dessus pour afficher la page qui en fournit une description détaillée.

Exemple : section Référence, mode Performance



Fonction Search

Cette fonction intégrée au logiciel de visualisation est fort utile pour rechercher le sens des termes inconnus.
Lors de l'utilisation d'Adobe Reader pour la lecture de ce manuel, entrez un mot spécifique dans le champ de recherche, puis appuyez sur la touche <Entrée> du clavier de votre ordinateur afin d'accéder à la section correspondante du manuel.

NOTE : Prenez soin de vérifier la version d'Adobe Reader utilisée et téléchargez la version la plus récente sur le site suivant : http://www.adobe.com/fr/products/reader/

Affichage de la page précédente/suivante

Lors de l'utilisation d'Adobe Reader, cliquez sur les boutons de la barre d'outils pour revenir à la page précédente ou passer à la page suivante.
Cette fonction est très utile pour revenir à la page précédente après avoir accédé à la page d'un lien.

NOTE : Si les boutons d'affichage de la page précédente/suivante n'apparaissent pas dans la barre d'outils, maintenez la touche <Alt> enfoncée et appuyez sur les touches <←>/<→> pour revenir à la page précédente/passer à la page suivante.

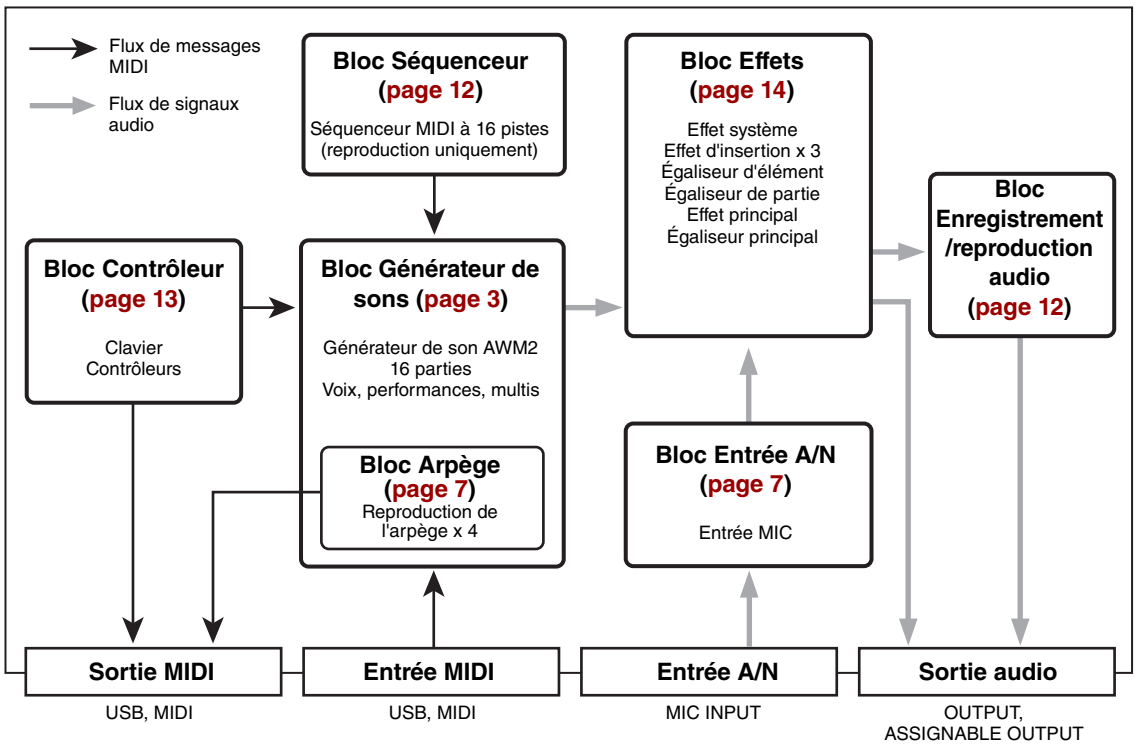
NOTE : Pour plus d'informations, notamment sur ces fonctions, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel.

Structure de base

Les sept blocs fonctionnels

Le système du S90 XS/S70 XS est constitué de sept blocs fonctionnels principaux : Générateur de sons, Entrée A/N, Séquenceur, Arpège, Contrôleur, Effets et Enregistrement/reproduction audio.

S90 XS/S70 XS



AWM2 (Mémoire d'onde avancée 2)

Cet instrument est équipé d'un bloc Générateur de sons AWM2. L'AWM2 est un système de synthèse fondé sur des ondes échantillonnées (matériau sonore) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour obtenir un réalisme plus vrai que nature, les voix AWM2 font chacune appel à plusieurs échantillons de la forme d'onde d'un véritable instrument. En outre, il est possible de leur appliquer une grande variété de paramètres, notamment ceux de générateur d'enveloppe, de filtre ou de modulation.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Bloc Générateur de sons

En réalité, c'est le bloc Générateur de sons qui produit le son, en réponse aux messages MIDI reçus respectivement des blocs Séquenceur, Contrôleur et Arpège ainsi que de l'instrument MIDI externe par le biais des connecteurs MIDI IN ou USB. Les messages MIDI sont affectés à seize canaux indépendants qui permettent au synthétiseur de jouer simultanément seize parties différentes via les seize canaux MIDI. Cependant, il est possible de dépasser cette limite en ayant recourt à des « ports » MIDI distincts, qui prennent en charge seize canaux chacun. Le bloc Générateur de sons de cet instrument peut traiter les messages MIDI via le Port 1. La structure du bloc Générateur de sons varie selon le mode sélectionné.

Bloc Générateur de sons en mode Voice

Structure des parties en mode Voice

L'instrument ne reconnaît qu'un seul canal MIDI en mode Voice (Voix) car ce dernier ne dispose que d'une partie. Cette condition est décrite comme étant celle d'un générateur de sons « mono-timbre », qui autorise la reproduction d'une voix au clavier via une partie unique.
Pour paramétrer le canal de réception MIDI selon le réglage de fonctionnement mono-timbre (modes Voice et Performance), il est nécessaire de recourir au paramètre Basic Receive Ch (Canal de réception de base) (page 137) dans l'écran MIDI du mode Utility (Utilitaires). En mode Voice, l'instrument ne reconnaît que les données transmises via le port MIDI 1.

NOTE : Pour reproduire des données de morceau sur un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur comportant plusieurs canaux MIDI, vous devez obligatoirement passer en mode Multi (page 6).

Voix

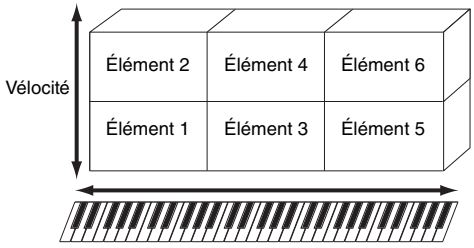
Une « voix » désigne un programme comportant les éléments sonores nécessaires à la génération du son d'un instrument de musique donné. Il existe deux types de voix disponibles en interne : les voix normales (Normal Voice) et les voix de batterie (Drum Voice). Les voix normales sont essentiellement des sonorités d'instrument de musique dotées d'une hauteur tonale, susceptibles d'être reproduites sur la plage du clavier.
Chaque voix comprend au total huit éléments (voix normale) ou 73 touches (voix de batterie).
L'unité élémentaire la plus petite d'une voix est constituée par ce qu'il est convenu d'appeler un élément ou une touche de batterie. Cela signifie que le son de l'instrument est émis exclusivement à partir d'un élément ou d'une touche. En outre, une voix normale peut produire un son réaliste ou divers types de sons par la combinaison de plusieurs éléments. La création d'une voix se fait grâce à la modification des paramètres propres à chaque élément/touche (paramètres Element Edit (Édition d'élément)/Key Edit (Édition de touche)) ainsi que des paramètres communs à l'ensemble des éléments/touches (paramètres Common Edit (Édition commune)). Les paramètres Element Edit et Key Edit ne sont modifiables que sous le logiciel éditeur S90 XS/S70 XS Editor.

NOTE : Pour obtenir les instructions relatives à l'édition de voix normale, consultez la page 34. Pour les détails sur l'édition de voix de batterie, reportez-vous à la page 58.

Voix normales et voix de batterie

Voix normales

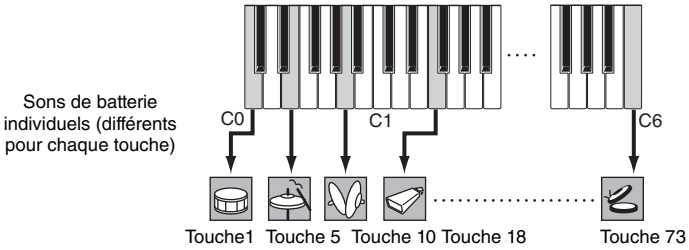
Les voix normales sont reproduites au clavier, de manière traditionnelle, avec des hauteurs de ton standard pour chaque touche. Une voix normale est constituée d'un total de huit éléments. Selon les paramétrages du mode Voice Edit (Édition de voix) sélectionnés, ces éléments retentissent tous en même temps ou en fonction des plages de notes et de vélocités spécifiées et des réglages XA (Expanded Articulation) désignés.



L'illustration ci-dessous montre un exemple de voix normale. Les six éléments représentés étant répartis à la fois sur la plage de notes du clavier et la plage de vélocités, un élément retentit en fonction de la note jouée et de la force de frappe au clavier. Dans la distribution de notes, les éléments 1 et 2 sont audibles dans la plage inférieure du clavier, les éléments 3 et 4 dans la plage moyenne et les éléments 5 et 6 dans la plage supérieure. Dans la distribution de vélocités, les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué alors que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué. Pour comprendre ceci pratiquement, considérons l'exemple d'une voix de piano composée de six différents échantillons. Les éléments 1, 3 et 5 sont les sons de piano interprétés de manière atténuée, dans les plages de notes désignées, et les éléments 2, 4 et 6 les sons joués avec force, chacun dans sa plage de notes spécifique. En fait, le S90 XS/S70 XS est encore plus flexible que cela, puisqu'il autorise l'utilisation d'un total de huit éléments indépendants.

Voix de batterie

Les voix de batterie sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales est appelé kit de percussion.
Contrairement aux éléments, les touches de batterie sont en équivalence directe avec les notes correspondantes, ce qui signifie qu'il est impossible d'en modifier la plage de valeurs. Un son de batterie ou de percussion spécifique est attribué à chaque touche de batterie. Vous pouvez créer différents types de voix de batterie en modifiant le son de batterie/percussion affecté à chaque touche et en modifier les paramètres tels que la hauteur de ton ou le générateur d'enveloppe.



Expanded Articulation (XA)

Le système XA (Expanded Articulation) est un générateur de sons spécialement conçu pour améliorer la flexibilité des performances et le réalisme acoustique.
Héritée du synthétiseur MOTIF XS, cette fonctionnalité vous autorise à recréer avec une plus grande efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles, telles que le jeu en legato ou en staccato. Elle vous propose également des modes uniques permettant d'appliquer au son des changements aléatoires ou alternés, au fur et à mesure de la progression de votre performance.

Performances réalistes en jeu legato

Les synthétiseurs conventionnels recréent un effet de legato en maintenant l'enveloppe de volume sonore de la note précédente sur la note suivante, en mode mono. Cependant, il en résulte un son artificiel différent de celui d'un véritable instrument acoustique. À l'instar des instruments de la série MOTIF XS, le S90 XS/S70 XS est équipé d'une technologie qui reproduit un effet legato avec une plus grande précision, en autorisant le retentissement de certains éléments spécifiques en cas de jeu lié, ainsi que la reproduction normale de certains autres éléments (grâce aux réglages du paramètre XA Control (Commande XA) « normal » et « legato »).

Son de relâchement de note authentique

Les synthétiseurs conventionnels ne sont pas particulièrement performants en matière de production de son liée au relâchement des notes de l'instrument acoustique. En revanche, le S90 XS/S70 XS émet le son au moment où la note de l'instrument acoustique est relâchée, à condition que le paramètre XA Control d'un élément spécifique soit réglé sur « key off sound » (son avec désactivation de touche).

Variations de son subtiles pour chaque note jouée

Les synthétiseurs conventionnels essaient de reproduire cet effet en modifiant aléatoirement la hauteur de ton et/ou le filtre. Cependant, ce processus induit un effet électronique différent du changement de son introduit sur un véritable instrument acoustique. Or il est possible de reproduire de manière plus précise ces variations de son subtiles sur le S90 XS/S70 XS, à condition de régler le paramètre XA Control sur les valeurs « wave cycle » (cycle d'onde) ou « wave random » (onde aléatoire).

Basculement entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique

Les instruments acoustiques se caractérisent par des sonorités spécifiques, voire uniques, qui ne sont émises qu'à des moments précis au cours d'une performance. Ceux-ci incluent le chevrotement résultant de la technique du coup de langue sur une flûte ou les harmoniques aiguës d'une guitare acoustique. Les synthétiseurs traditionnels (antérieurs à la série MOTIF XS) pouvaient produire de tels sons, s'ils étaient déclenchés, par exemple, à une vélocité élevée (force de frappe puissante). Pour recréer ces sons spéciaux, le S90 XS/S70 XS vous autorise à basculer entre les sonorités tout en jouant de l'instrument, à l'aide des touches ASSIGNABLE FUNCTION (Fonction attribuable) et des réglages « AF 1 on » (Activation de la fonction attribuable 1), « AF 2 on » (Activation de la fonction attribuable 2) et « all AF off » (Désactivation de toutes les fonctions attribuables) du paramètre XA Control.
Vous bénéficiez ainsi d'un niveau de contrôle naturel et expressif qui n'existait pas auparavant.

NOTE : Vous pouvez également activer ou désactiver les touches [1]/[2] de la section ASSIGNABLE FUNCTION en transmettant le numéro de changement de commande spécifié pour « A Func 1/2 Ctrl No. » (N° de commande de fonction attribuable 1/2) (page 139) dans l'écran Controller (Contrôleur) du mode Utility depuis un périphérique externe.

Nouveaux sons et styles de jeu innovants

Les fonctions hautement polyvalentes expliquées ci-dessus s'appliquent avec efficacité, non seulement aux sonorités acoustiques, mais également aux voix de synthétiseurs et aux sons électroniques. La fonctionnalité XA est porteuse d'un fabuleux potentiel qui autorise des sonorités authentiques, une grande expressivité au niveau de la performance et une myriade de nouveaux styles de jeu créatifs.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

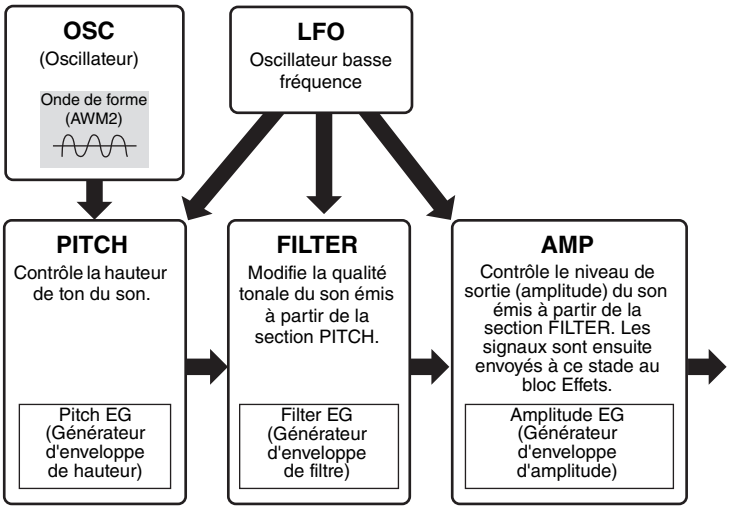
Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Éléments et touches de batterie

Les éléments et les touches de batterie constituent les plus petits « blocs de construction » de ce synthétiseur comprenant une voix. En fait, seul(e) un élément ou une touche de batterie peut servir à créer une voix. Ces petites unités de son peuvent être construites, améliorées et traitées par une variété de paramètres que l'on retrouve sur les synthétiseurs traditionnels tels que Oscillator (Oscillateur), Pitch (Hauteur), Filter (Filtre), Amplitude et LFO (OBF) (apparaissant ci-dessous).

IMPORTANT

Les modes Element Edit et Key Edit permettent de modifier uniquement les paramètres traités sous le logiciel S90 XS/S70 XS Editor installé sur l'ordinateur relié au S90 XS/S70 XS.


OSC
(Oscillateur)
Onde de forme (AWM2)
LFO
Oscillateur basse fréquence
PITCH
Contrôle la hauteur de ton du son.
Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur)
FILTER
Modifie la qualité tonale du son émis à partir de la section PITCH.
Filter EG (Générateur d'enveloppe de filtre)
AMP
Contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son émis à partir de la section FILTER. Les signaux sont ensuite envoyés à ce stade au bloc Effets.
Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Oscillator (Oscillateur)

Cette section émet les ondes qui déterminent la hauteur de ton de base. Depuis la fenêtre de configuration Oscillator du logiciel S90 XS/S70 XS Editor, vous pouvez attribuer une forme d'onde (« bloc de construction » du son de base) à chaque élément de voix normale ou à chaque touche de voix de batterie. Dans le cas de la voix normale, vous avez la possibilité de régler la plage de notes pour chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) ainsi que la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est audible). En outre, les paramètres XA sont réglables dans cette section.

Les formes d'onde sont constituées d'un ou de plusieurs échantillon(s) créé(s) à partir d'enregistrements sonores du véritable instrument et affectées à différents réglages de plage de clavier et de vélocité.

Pour obtenir des informations sur les paramètres de la section Oscillator, reportez-vous aux pages 46 et 60.

Pitch (Hauteur)

Cette section contrôle la hauteur de ton du son (onde) produit par l'oscillateur. Dans le cas d'une voix normale, vous pouvez désaccorder des éléments distincts, appliquer la fonction Pitch Scaling (Échelle de hauteur de ton), etc. En outre, le réglage du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps. Les paramètres liés à la hauteur de ton sont réglables sous S90 XS/S70 XS Editor.

Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 47, 48 et 61.

Filter (Filtre)

Cette section modifie le timbre du son émis en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique. En outre, le réglage du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) vous permet de contrôler la variation de la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Les paramètres liés au filtre sont réglables sous S90 XS/S70 XS Editor.

Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 50, 51, 53 et 61.

Amplitude

Cette section contrôle le niveau de sortie (amplitude) du son émis par le bloc Filter. Les signaux sont ensuite envoyés à ce niveau au bloc Effets. En outre, le réglage de l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) vous permet de contrôler la variation du volume dans le temps. Les paramètres liés à l'amplitude sont réglables sous S90 XS/S70 XS Editor.

Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 53, 55, 62 et 62.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

LFO (Oscillateur basse fréquence, OBF)

Comme son nom le suggère, le paramètre LFO (OBF) produit une onde de basse fréquence. Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah ou le trémolo. La valeur du LFO peut être déterminée pour chaque élément séparément ou pour l'ensemble des éléments globalement. Les paramètres LFO sont réglables sous S90 XS/S70 XS Editor.
Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 40 et 56.

Structure de la mémoire de voix

Voix normale

Banques présélectionnées 1 – 8	1 024 voix normales (128 voix dans chaque banque)
Banque GM	128 voix
Banques utilisateur 1 – 4	512 voix (128 voix par banque)

Voix de batterie

Banque de voix de batterie présélectionnées	64 voix
Banque de voix de batterie GM	1 voix
Banque de voix de batterie utilisateur	32 voix

Bloc Générateur de sons en mode Performance

Structure des parties en mode Performance

Dans ce mode, le bloc de générateur de son reçoit les données MIDI via un seul canal. Cet état est appelé générateur de son « mono-timbre ». Ce mode vous permet de jouer une performance (dans laquelle plusieurs voix ou parties sont combinées sous la forme d'une couche ou d'autres configurations) à l'aide du clavier. Gardez à l'esprit que les données de morceau d'un séquenceur externe comprenant plusieurs canaux MIDI ne seront pas reproduites correctement dans ce mode. Si vous utilisez un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur pour jouer de l'instrument, assurez-vous d'utiliser le mode Multi.

Performance

Un programme dans lequel plusieurs voix (parties) sont combinées pour former une couche ou d'autres configurations est appelé une « performance ». Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties (voix) différentes. Une performance est créée en éditant des paramètres propres à chaque partie et des paramètres communs à toutes les parties, en mode Performance (page 69).

Structure de la mémoire de performances

Quatre banques utilisateur sont fournies, contenant chacune 128 performances, soit un total de 512 performances utilisateur mises à votre disposition.

Bloc Générateur de sons en mode Multi

Structure des parties en mode Multi

Le mode Multi vous permet d'utiliser 16 parties en attribuant des voix différentes à la reproduction de chacune d'entre elles. Étant donné qu'il est possible de définir des canaux MIDI différents pour chaque partie du bloc Générateur de sons, vous pouvez utiliser un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur afin de reproduire les sons. Les données de séquence de chaque piste sont exécutées selon les parties correspondantes (celles auxquelles a été attribué le même canal MIDI) dans le bloc Générateur de son. Un générateur de sons MIDI capable d'assurer la réception simultanée de signaux sur plusieurs canaux MIDI et la reproduction de plusieurs parties instrumentales est appelé un générateur de sons « multi-timbres ».
Pour utiliser le bloc Générateur de sons en mode Multi, réglez le port du séquenceur externe sur 1, puis le canal de réception MIDI de chaque partie sous « Receive Ch » (Canal de réception) (page 101) dans l'écran Voice du mode Multi Part Edit (Édition de parties multiples).

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Multi

Un programme dans lequel plusieurs voix sont affectées aux parties pour une reproduction multi-timbrale en mode Multi est appelé un « multi ». Chaque multi peut contenir jusqu'à 16 parties.

Structure de la mémoire de multis

128 programmes de multis sont fournis dans la banque utilisateur.

Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre total de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de sons interne de l'instrument.
La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 128 notes. Lorsque le bloc du générateur de son interne reçoit un nombre de notes supérieur à la polyphonie maximale, les notes jouées précédemment sont coupées. Gardez à l'esprit que cela peut se remarquer plus particulièrement dans le cas des voix sans chute.
En outre, la polyphonie maximale s'applique au nombre d'éléments de voix utilisés et non au nombre de voix. Lorsque des voix normales incluant jusqu'à huit éléments sont utilisées, il est possible que le nombre total de notes susceptibles d'être jouées simultanément soit inférieur à 128.

Bloc Entrée A/N

Ce bloc gère l'entrée des signaux audio en provenance de la prise MIC INPUT (Entrée micro). Les signaux audio de la prise MIC INPUT peuvent être transmis à l'effet d'insertion, à l'effet système, à l'effet principal et à l'égaliseur principal du bloc Effets.
Les paramètres liés à l'Entrée A/N sont réglables dans l'écran suivant.

Mode	Écran	Pages
Voix	Écrans Voice A/D Out (Sortie A/N de voix) et Voice A/D FX (Effet A/N de voix) du mode Utility	Pages 140 et 141
Performance	Écrans A/D Out (Sortie A/N) et A/D FX (Effet A/N) du mode Performance Common Edit (Édition commune de performances)	Pages 78 et 79
Multi	Écrans A/D Out et A/D FX du mode Multi Common Edit (Édition commune de multis)	Pages 98 et 99

Bloc Arpège

Cette fonction vous permet de lancer automatiquement des phrases musicales ou rythmiques à l'aide de la voix actuellement sélectionnée, en appuyant simplement sur une ou plusieurs notes du clavier. La séquence arpégée change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous jouez, de sorte que vous disposez d'une grande variété de phrases musicales et d'idées particulièrement inspirantes, tant au niveau de la composition que de la performance. Il est possible de reproduire quatre types d'arpège simultanément, même en modes Song (Morceau) et Pattern (Motif).

Catégorie d'arpège

Les types d'arpège sont répartis en 18 catégories, répertoriées ci-dessous, qui reposent sur l'instrument de musique utilisé.

Liste des catégories

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for « Mega Voice »
Bass	Bass
BaMG	Bass for « Mega Voice »
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
DrEnd	Drum Ending

NOTE : Les catégories « GtMG » et « BaMG » comprennent des types d'arpège adaptés aux voix Mega Voice.

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Voix Mega Voice et arpèges Mega Voice

Les voix normales utilisent les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une voix en fonction de votre force de frappe au clavier. Ce processus autorise une réaction naturelle des voix. Cependant, les voix Mega Voice sont d'une structure très complexe, avec différentes couches qui ne conviennent pas au jeu sur le clavier. Les voix Mega Voice ont été spécifiquement développées pour être reproduites à l'aide des arpèges Mega Voice, afin de produire des résultats d'un réalisme incroyable. Par conséquent, il conviendra toujours d'utiliser les voix Mega Voice conjointement aux arpèges Mega Voice (inclus dans les catégories « GtMG » et « BaMG »). Pour obtenir des informations sur les types d'arpège adaptés aux différentes voix Mega Voice, reportez-vous aux types de voix de la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Sous-catégorie

Les catégories d'arpège sont divisées en sous-catégories, répertoriées ci-dessous. Les sous-catégories listées étant classifiées par genre musical, il est facile de trouver la sous-catégorie la mieux adaptée au style de musique souhaité.

Liste des sous-catégories

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2

NOTE : Les types d'arpège appartenant aux sous-catégories signalées par un astérisque (*) contiennent certaines plages de vélocité, auxquelles des différentes phrases sont affectées. Lorsque l'une de ces catégories est sélectionnée en mode Voice, il est judicieux de régler la limite de vélocité de chaque élément sur la même plage que celle qui est indiquée ci-dessous.

Plages de vélocité de chaque type d'arpège :
2Z_***** : 1 – 90, 91 – 127
4Z_***** : 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127
8Z_***** : 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127
PadL_***** : 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127
PadH_***** : 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Nom du type d'arpège

Les types d'arpège sont nommés en fonction de certaines règles et abréviations. Une fois que vous avez compris ce système, vous verrez qu'il est très facile de parcourir la liste et de sélectionner le type d'arpège souhaité.

Type d'arpège dont l'extension se termine par « _ES » (comme par exemple : HipHop1_ES)

Ces types d'arpège utilisent la même structure d'arpèges multipiste que le MOTIF ES. Le type d'arpège ES présente les avantages suivants : ces arpèges produisent des notes et des accords complexes, même lorsqu'ils sont déclenchés à l'aide d'une seule note. L'arpège suit de très près les notes jouées au clavier, dans la zone affectée aux arpèges, ce qui autorise une grande liberté harmonique et la possibilité d'appliquer la fonction d'isolement (« solo ») à l'aide de ces arpèges. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 11.

Type d'arpège dont l'extension se termine par « _XS » (comme par exemple : Rock1_XS)

Ces arpèges utilisent une nouvelle technologie de reconnaissance des accords permettant de déterminer les notes devant être reproduites par la fonction Arpeggio. Le type d'arpège XS présente plusieurs avantages : Les arpèges répondent uniquement dans les zones de clavier auxquelles le type XS a été affecté. Les autres sections du clavier ne sont pas concernées par la reconnaissance des accords. Ceci autorise un jeu très naturel sur l'ensemble du clavier, avec des parties d'accompagnement et de basse générées par les arpèges. L'arpège reproduit toujours les parties de la manière harmonique correcte. Ceci s'avère particulièrement utile pour les parties d'accompagnement de basses et d'accords. Reportez-vous à la page 11 pour plus d'informations.

Type d'arpège portant un nom normal (comme par exemple : UpOct1)

Outre les deux types précédemment mentionnés, il existe trois autres modes de reproduction : les arpèges destinés aux voix normales et reproduits à l'aide des seules notes interprétées au clavier et leurs notes d'octave correspondantes (page 11) ; les arpèges créés pour les voix de batterie (page 11) ; et les arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (page 12).

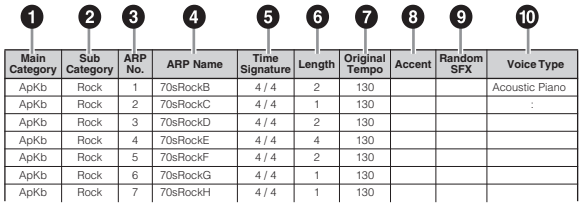
Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Principe d'utilisation de la liste des types d'arpège

La liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément) contient les colonnes suivantes.



❶ Main Category	❷ Sub Category	❸ ARP No.	❹ ARP Name	❺ Time Signature	❻ Length	❼ Original Tempo	❽ Accent	❾ Random SFX	❿ Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTE : Notez que cette liste est fournie à des fins d'illustration uniquement. Pour obtenir la liste complète des types d'arpège, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

❶ Main Category (Catégorie principale)
Indique la catégorie d'arpège.

❷ Sub Category (Sous-catégorie)
Indique la sous-catégorie d'arpège.

❸ ARP No (Numéro d'arpège)
Indique le numéro du type d'arpège.

❹ ARP Name (Nom de l'arpège)
Indique le nom de l'arpège.

❺ Time Signature (Type de mesure)
Indique le type de mesure ou l'indicateur de mesures du type d'arpège concerné.

❻ Length (Longueur)
Indique la longueur des données (le nombre de mesures) du type d'arpège concerné. Lorsque le paramètre Loop (Boucle)* est réglé sur « off » (Désactivation), l'arpège se reproduit selon le nombre de mesures spécifié puis s'arrête.

❼ Original Tempo (Tempo d'origine)
Indique la valeur de tempo appropriée pour le type d'arpège concerné. Notez que le tempo n'est pas réglé automatiquement lors de la sélection d'un type d'arpège.

❽ Accent
Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction Accent Phrase (Phrase accentuée) (page 10).

❾ Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)
Le cercle indique que l'arpège utilise la fonction SFX (Effets spéciaux) (page 10).

❿ Voice Type (Type de voix)
Indique le type de voix approprié à l'arpège concerné.
Lorsque le paramètre Voice With Arpeggio (Voix arpégée) (page 104) est réglé sur « on » (Activation) dans l'écran Arp Edit (Édition d'arpège) du mode Multi Part Edit, la voix de ce type est automatiquement sélectionnée.

*Le paramètre « Loop » est réglable dans les écrans Arp Edit respectivement des modes Voice Edit (page 36), Performance Part Edit (Édition de partie de performance) (page 84) et Multi Part Edit (page 104).

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Réglages liés à l'arpège

Il existe plusieurs méthodes pour déclencher et arrêter la reproduction d'arpège. En outre, vous pouvez déterminer si les sons SFX et les phrases spéciales accentuées sont déclenchées ou non en même temps que les données de séquence normale. Cette section couvre les paramètres liés aux arpèges pouvant être spécifiés dans les modes Voice, Performance et Multi.

Activation/désactivation de la reproduction d'arpèges

Les opérations suivantes sont disponibles :

Pour reproduire l'arpège uniquement lorsque la note est enfoncée :	« Hold » = « off », « Trigger Mode » = « gate »
Pour maintenir l'arpège même après le relâchement de la note :	« Hold » = « on », « Trigger Mode » = « gate »
Pour basculer entre activation et désactivation de l'arpège lorsque la note est enfoncée :	« Trigger Mode » = « toggle » (Le paramètre Hold (Maintien) peut être réglé sur « on » ou « off ».)

NOTE : Les paramètres Hold et Trigger Mode (Mode déclenchement) sont réglables dans les écrans Arp Edit respectivement des modes Voice Edit (page 36), Performance Part Edit (page 84) et Multi Part Edit (page 104).

NOTE : Si vous recevez un message de maintien MIDI (commande n° 64) alors que le paramètre « Arp Sw » (Sélecteur d'arpège) est réglé sur « on », vous pourrez obtenir le même résultat en réglant « Arp Hold » (Maintien de l'arpège) sur « on ».

Accent Phrase (Phrase accentuée)

Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vélocité plus élevée (force de frappe plus importante) que celle qui est spécifiée par le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vélocité de la phrase accentuée).
S'il est trop dur de jouer selon les vélocités requises pour déclencher la phrase accentuée, il faudra régler le paramètre Accent Velocity Threshold sur une valeur inférieure.

NOTE : Le paramètre « Accnt Vel Th (Accent Velocity Threshold) » est réglable dans les écrans Arp Edit respectivement des modes Voice Edit (page 36), Performance Part Edit (page 84) et Multi Part Edit (page 104).

NOTE : Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée. Voici les paramètres qui affectent la fonction Random SFX :

Pour activer/désactiver la fonction Random SFX :	Random SFX
Pour régler le volume de son SFX :	SFX Vel Offset (Décalage de vélocité SFX)
Pour déterminer si le volume de son SFX est contrôlé par la vélocité :	SFX Key on Ctrl (Commande d'activation de touche SFX)

NOTE : Les paramètres « Random SFX », « SFX Vel Offset » et « SFX Key on Ctrl » sont réglables dans les écrans Arp Edit respectivement des modes Voice Edit (page 36), Performance Part Edit (page 84) et Multi Part Edit (page 104).

NOTE : Pour obtenir des informations sur les types d'arpèges utilisant cette fonction, consultez la liste des types d'arpèges figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Types de reproduction d'arpège

La reproduction d'arpège propose trois principaux types d'exécution, décrits ci-dessous.

Arpèges pour voix normales

Les types d'arpège appartenant à l'ensemble des catégories sauf DrPC et Cntr, créés en vue d'utiliser des voix normales, sont dotés des trois types de reproduction suivants.

Reproduction des seules notes jouées au clavier

L'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.

Reproduction d'une séquence programmée en fonction des notes jouées

Ces types d'arpèges disposent de plusieurs séquences adaptées à un type d'accord donné. Même si vous n'enfoncez qu'une seule note, les arpèges seront reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que les notes jouées sont susceptibles d'être entendues. Le fait d'appuyer sur une autre note déclenche la séquence transposée relative à la note enfoncée considérée alors comme note fondamentale. L'ajout de notes à celles qui sont déjà maintenues modifie la séquence en conséquence. Un arpège doté de ce type de reproduction dispose d'une extension de nom de type « _ES ».

Reproduction d'une séquence programmée en fonction de l'accord joué

Ces types d'accord créés pour être utilisés avec les voix normales sont reproduits de manière à correspondre au type d'accord déterminé par la détection des notes que vous jouez au clavier. Un arpège doté de ce type de reproduction dispose d'une extension de nom de type « _XS ».

NOTE : Lorsque la paramètre Key Mode (Mode touche) est réglé sur « sort » (tri) ou « sort+direct », la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel les notes sont interprétées. Lorsque le paramètre Key Mode est réglé sur « thru » (contournement) ou « thru+direct », une séquence différente est reproduite, correspondant à l'ordre dans lequel les notes sont interprétées.

NOTE : Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix normales, vous pourrez ne pas aboutir au résultat escompté si vous les utilisez avec des voix de batterie.

Arpèges pour voix de batterie/percussion, Catégories : DrPc, DrEnd

Ces types d'arpèges sont spécialement programmés pour être utilisés avec des voix de batterie et vous offrent un accès direct à divers motifs rythmiques. Trois types de reproduction différents vous sont proposés.

Reproduction d'un motif de batterie

Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé.

Reproduction d'un motif de batterie, en sus des notes jouées (instruments de batterie attribués)

Quelle que soit la note enfoncée, le même motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à la note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie.

Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie attribués)

La reproduction d'une ou de plusieurs notes lance un motif rythmique utilisant uniquement les notes jouées (instruments de batterie attribués). L'ajout de notes à la note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie. Gardez à l'esprit que bien que jouiez les mêmes notes, les motifs rythmiques déclenchés varient selon leur séquence d'interprétation. Ceci vous donne accès aux différents motifs rythmiques, reproduits à l'aide des mêmes instruments, simplement en changeant l'ordre dans lequel vous jouez les notes lorsque le paramètre Key Mode est réglé sur « thru » ou « thru+direct ».

NOTE : Il est impossible de distinguer les trois types de reproduction ci-dessus par le nom de la catégorie ou du type. Vous devez les jouer pour en percevoir la différence.

NOTE : Dans la mesure où ces types de reproduction sont programmés pour des voix de batterie, vous risquez de ne pas aboutir au résultat escompté en les utilisant avec des voix normales.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Arpèges contenant essentiellement des événements autres que des notes, Catégorie : Cntr

Ces types d'arpèges sont initialement programmés avec des données de changement de commande et de variation de hauteur de ton.
Ils sont utilisés pour modifier le timbre ou la hauteur de ton du son, et non pour jouer des notes spécifiques. En fait, certains types ne contiennent absolument aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type de cette catégorie, réglez le paramètre Key Mode sur « direct », « thru+direct » ou « sort+direct ».

NOTE : Le paramètre « Key Mode » est réglable dans les écrans Arp Edit respectivement des modes Voice Edit (page 36), Performance Part Edit (page 84) et Multi Part Edit (page 104).

Astuces pour la reproduction d'arpège

La reproduction d'arpège constitue une source d'inspiration à laquelle vous pouvez abondamment puiser car elle vous offre non seulement des passages rythmiques sur lesquels vous pouvez jouer mais aussi des données MIDI de qualité qui vous servent à créer des morceaux et des parties d'accompagnement complètes pour vos performances en live. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Arpège » de la version imprimée du mode d'emploi.

Bloc Séquenceur

Ce bloc vous permet de reproduire le fichier SMF (fichier Standard MIDI), dont les 16 parties, en mode Multi/Sequence Play (Reproduction de multi/séquence). Les messages MIDI joués dans le bloc Séquenceur sont transmis au bloc Générateur de sons.

Bloc Enregistrement/reproduction audio

Ce bloc vous permet d'enregistrer votre performance au clavier sous forme de données audio sur le périphérique de stockage USB ou dans la mémoire flash interne, et de reproduire les données audio enregistrées.

Enregistrement audio

La sortie de son du bloc Générateur de sons de l'instrument et l'entrée de son via la prise MIC INPUT sont transférées au bloc Effets puis enregistrées sous forme de données audio. Les données audio sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier WAVE (44,1 kHz/16 bits/stéréo).

Reproduction audio

Vous pouvez reproduire directement les fichiers stockés dans la mémoire flash interne et sauvegardés sur un périphérique de stockage USB externe. Le son de la reproduction est d'abord contourné à l'aide du bloc Effets, puis émis en sortie.

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

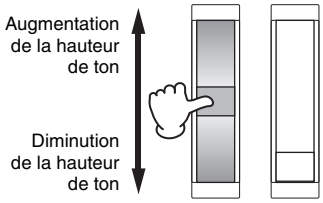
Bloc Contrôleur

Ce bloc comprend notamment le clavier, les molettes de variation de ton et de modulation, le contrôleur de ruban, les boutons et les curseurs. Le clavier en lui-même ne génère aucun son mais il génère et transmet des informations relatives à l'activation/la désactivation des notes, la vélocité et d'autres informations (messages MIDI) au bloc Générateur de sons du synthétiseur lorsque vous jouez des notes. Les contrôleurs génèrent/transmettent également des messages MIDI. Le bloc Générateur de sons du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

Clavier

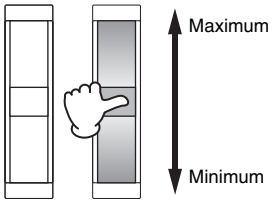
Le clavier transmet des messages d'activation/désactivation de note au bloc Générateur de sons (pour l'émission du son). Le clavier sert aussi à déclencher la reproduction des arpèges. Vous pouvez modifier la plage des notes du clavier en termes d'octaves en utilisant les touches [+]/[-] de la section OCTAVE, transposer les notes à l'aide des touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE (Transposition) et définir (dans l'écran General (Général) du mode Utility) les modalités de génération de la vélocité en cours selon votre force de frappe sur les touches.

Molette de variation de ton



Utilisez la molette de variation de ton pour changer la hauteur des notes vers le haut (en éloignant la molette de vous) ou le bas (en la faisant tourner vers vous) tout en jouant au clavier. Déplacez la molette vers le haut ou le bas respectivement pour augmenter ou diminuer la hauteur de ton. Cette molette est auto-centrée et revient donc automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Chaque voix présélectionnée possède son propre réglage Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) par défaut. Le réglage du paramètre Pitch Bend Range peut être modifié pour chaque voix séparément dans l'écran Play Mode (Mode de reproduction) (page 34) du mode Voice Edit. Cet écran vous permet également d'inverser la fonction Pitch Bend (Variation de ton), de sorte qu'en déplaçant la molette vers le haut, vous diminuez la hauteur de ton et inversement. Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette de variation de ton dans l'écran Controller (Contrôleur) (page 39) du mode Voice Edit.

Molette de modulation



Même si la molette de modulation est généralement utilisée pour appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets pourront lui être attribués dans le cas de nombreuses voix présélectionnées.
Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important. Pour éviter d'affecter accidentellement des effets à la voix en cours, vérifiez que la molette de modulation est réglée sur le niveau minimum avant de commencer à jouer. Différentes fonctions peuvent être attribuées à la molette de modulation dans l'écran Controller (page 39) du mode Voice Edit.

Touches de fonctions attribuables

Selon les réglages du paramètre XA Mode (Mode XA, Mode Expanded Articulation) (page 4), vous pouvez appeler un élément donné de la voix sélectionnée en appuyant sur une de ces touches durant votre performance au clavier. Les fonctions attribuables sont réglables sous S90 XS/S70 XS Editor. Vous avez la possibilité de sélectionner les modalités d'activation/désactivation de l'état de ces touches à l'aide des paramètres Assignable Function 1 Mode (Mode de fonction attribuable 1) et Assignable Function 2 Mode (Mode de fonction attribuable 2) de l'écran Controller (page 39) en mode Voice Edit. En outre, vous pouvez affecter à ces touches différentes fonctions (outre la sélection d'éléments spécifiques).

Bouton/Curseur

Ces quatre boutons vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez. Les quatre curseurs règlent le volume des éléments de voix ainsi que des parties de performance et de mixage.

Commande DAW à distance

Appuyez sur la touche [DAW REMOTE] (Commande DAW à distance) pour passer en mode Remote (Commande à distance). L'activation du mode Remote remplace les fonctions des touches de panneau, à l'exception des touches [MIC INPUT ON/OFF] (Activation/désactivation de l'entrée micro), [+]/[-] de la section OCTAVE, [+]/[-] de la section TRANSPOSE et [UTILITY] par celles propres à ce mode. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 123.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Bloc Effets

Ce bloc applique les effets à la sortie des blocs Générateur de sons et Entrée audio, à des fins de traitement et d'amélioration du son. Les effets sont appliqués aux derniers stades de l'édition, ce qui vous permet de modifier le son à votre gré.

Structure des effets

Effets système : Reverb (Réverbération) et Chorus (Chœur)

Les effets système sont appliqués au son d'ensemble de l'instrument. Avec les effets système, le son de chaque partie est transmis à l'effet selon le réglage du paramètre Effect Send Level (Niveau d'envoi de l'effet) spécifié pour chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur selon le réglage du paramètre Return Level (Niveau de retour) spécifié, afin d'être émis après avoir été mixé avec le son « pur » non modifié.
Cet instrument dispose de deux types d'effets système : Reverb et Chorus.
En outre, vous avez la possibilité de spécifier le réglage Send Level (Niveau d'envoi) à partir du paramètre Chorus to Reverb (Chœur vers réverbération). Ce paramètre sert à appliquer l'effet Reverb aux signaux provenant de l'effet Chorus. Vous obtenez ainsi un effet naturel en appliquant au son de chœur une profondeur de réverbération similaire à celle du son pur.

Insertion Effect (Effet d'insertion)

Les effets d'insertion s'appliquent individuellement à chaque partie. Ils servent principalement à traiter directement une partie ou une voix donnée. Chaque voix possède un jeu d'effets d'insertion (unités A et B). Les différents effets sont attribuables respectivement à A et B dans l'écran Effect Parameter (Paramètre d'effet) (page 45) du mode Voice Edit.
Cet instrument est doté de huit jeux d'effets d'insertion (chaque jeu étant constitué de deux unités, A et B). Ces effets s'appliquent à un total de huit parties sélectionnables parmi les parties 1 – 16 et la partie d'entrée A/N en mode Multi.

Master Effect (Effet principal)

Ce bloc applique des effets au son de sortie stéréo final de l'instrument. Plusieurs types d'effet sont disponibles.

Element EQ (Égaliseur d'élément)

L'égaliseur d'élément s'applique à chaque élément de voix normale et à chaque touche de voix de batterie. Vous pouvez sélectionner la forme à utiliser parmi trois types : égaliseur paramétrique à 2 bandes de type shelving, égaliseur paramétrique à 1 bande de type peaking et égaliseur d'amplification. Ces paramètres ne sont réglables que sous S90 XS/S70 XS Editor.

Common EQ (Égaliseur commun)/Part EQ (Égaliseur de partie)

L'égaliseur de partie, qui est un égaliseur paramétrique à 3 bandes, s'applique séparément à chaque voix ou partie de multi. L'égalisation des bandes supérieure et inférieure est de type shelving, et celle de la bande moyenne de type peaking. Les paramètres liés à l'égaliseur commun compensent les réglages des paramètres de l'égaliseur de partie.

Master EQ (Égaliseur principal)

L'égaliseur principal s'applique au son d'ensemble final de l'instrument (après effets). Dans cet égaliseur, les cinq bandes peuvent être spécifiées sur une égalisation de type peaking. Il est également possible de configurer les bandes supérieures et inférieures pour une égalisation en shelving.

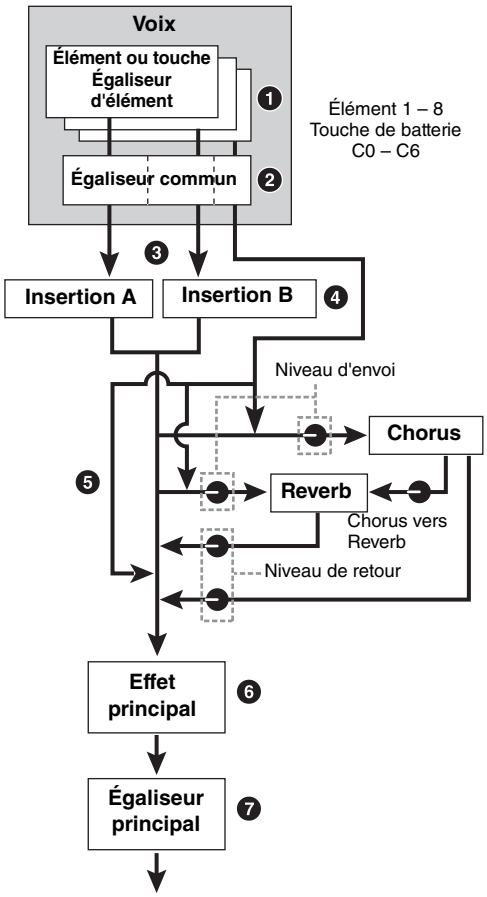
Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Connexion d'effets dans les différents modes

En mode Voice



❶ Égaliseur d'élément appliqué individuellement aux éléments (voix normale) et aux touches (voix de batterie)

Réglable dans la section EQ (pages 57 et 62) des modes Voice Element Edit (Édition d'élément de voix)/Voice Key Edit (Édition de touche de voix) sous S90 XS/S70 XS Editor.

❷ Égaliseur commun appliqué à l'ensemble des éléments et touches de batterie

Réglable dans l'écran 3 Band EQ (Égaliseur à 3 bandes) (page 44) du mode Voice Edit.

❸ Sélection de l'effet d'insertion (A ou B) appliqué à chaque élément/touche

Réglable dans l'écran Effect (Effet) (page 44) du mode Voice Edit sous S90 XS/S70 XS Editor.

❹ Paramètres liés aux effets d'insertion A/B

Réglables sous « Ins A » et « Ins B » dans l'écran Effect Parameter (page 45) du mode Voice Edit.

❺ Paramètres liés à Reverb et Chorus

Réglables respectivement sous « Reverb » et « Chorus » dans l'écran Effect Parameter (page 45) du mode Voice Edit.

❻ Paramètres liés à l'effet principal

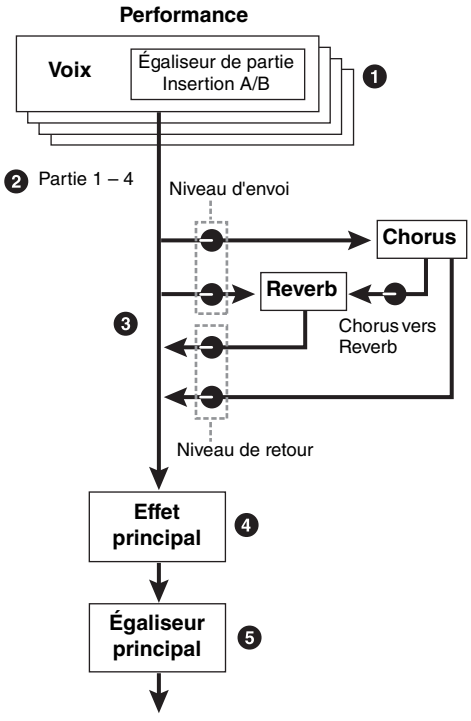
Réglables dans l'écran Voice Master FX (Effet principal de voix) (page 142) du mode Utility.

❼ Paramètres liés à l'égaliseur principal

Réglables dans l'écran Voice Master EQ (Égaliseur principal de voix) (page 143) du mode Utility.

NOTE : En ce qui concerne le signal d'entrée audio reçu sur la prise MIC INPUT en mode Voice lorsque le paramètre « Output Select » (Sélection de sortie) (page 141) est spécifié sur une valeur autre que « L&R », le signal s'applique uniquement aux réglages ❸ – ❹ tel qu'indiqué ci-dessus avant émission.

En mode Performance



❶ Égaliseur de partie appliqué à chaque partie

Réglable dans l'écran 3 Band EQ (page 88) du mode Performance Part Edit.

❷ Sélection des parties auxquelles l'effet d'insertion est appliqué

Réglable dans l'écran Fx Send (Envoi d'effet) (page 89) du mode Performance Edit (Édition de performance).

❸ Paramètres liés à Reverb et Chorus

Réglables respectivement sous « Reverb » et « Chorus » dans l'écran Effect Parameter (page 77) du mode Performance Common Edit et l'écran Fx Send (page 89) du mode Performance Part Edit.

❹ Paramètres liés à l'effet principal

Réglables sous « Master » dans l'écran Effect Parameter (page 77) du mode Performance Common Edit.

❺ Paramètres liés à l'égaliseur principal

Réglables dans l'écran EQ (page 76) du mode Performance Common Edit.

NOTE : Les réglages d'effets en ❶, ❸ et ❹ du mode Voice sont disponibles pour un total de huit parties pour lesquelles l'effet d'insertion est activé.

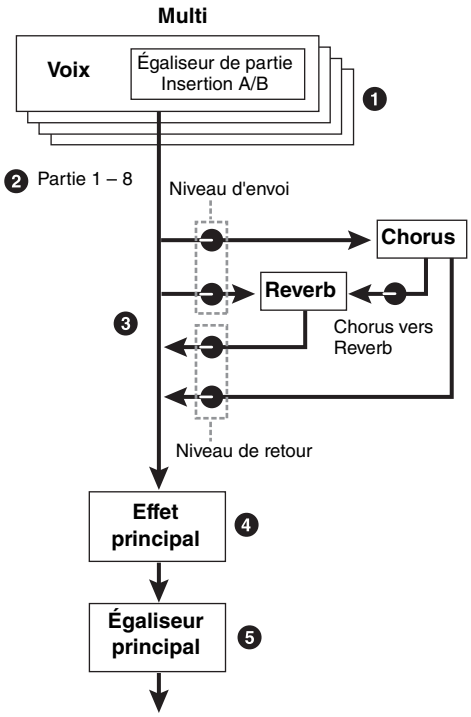
NOTE : Les signaux audio des parties pour lesquelles le paramètre « Output Select » (page 78) est spécifié sur une valeur autre que « L&R » s'appliquent uniquement aux réglages ❶ et ❷ ci-dessus avant émission.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

En mode Multi



❶ Égaliseur de partie appliqué à chaque partie séparément

Réglable dans l'écran 3 Band EQ (page 108) du mode Multi Part Edit.

❷ Sélection des parties auxquelles l'effet d'insertion est appliqué

Réglable respectivement sur l'écran Fx Send (page 109) du mode Multi Part Edit de l'instrument S90 XS/S70 XS et l'écran Effect du mode Multi Common Edit sous le logiciel S90 XS/S70 XS Editor.

❸ Paramètres liés à Reverb et Chorus

Réglables respectivement sous « Reverb » et « Chorus » de l'écran Effect Parameter (page 97) en mode Multi Common Edit et sur l'écran Fx Send (page 109) du mode Multi Part Edit.

❹ Paramètres liés à l'effet principal

Réglables sous « Master » dans l'écran Effect Parameter (page 96) du mode Multi Common Edit.

❺ Paramètres liés à l'égaliseur principal

Réglables dans l'écran Master EQ (page 97) du mode Multi Common Edit.

NOTE : Les réglages d'effets en ❶, ❸ et ❹ effectués en mode Voice et illustrés en page 15 sont disponibles pour un maximum de huit parties pour lesquelles l'effet d'insertion est activé.

NOTE : Les signaux audio des parties pour lesquelles le paramètre « Output Select » (page 98) est spécifié sur une valeur autre que « L&R » s'appliquentt uniquement aux réglages ❶ et ❷ ci-dessus avant émission.

Types d'effets répartis par catégorie d'effets

Cet instrument offre une telle variété de types d'effets qu'il peut parfois s'avérer difficile de trouver le type d'effet souhaité au sein de la multitude de choix proposés. C'est pour cette raison que les types d'effets disponibles sont répartis en catégories d'effets fort commodes. Cette section explique les catégories et les types d'effets.
La liste des types d'effet décrite ci-dessous pour chacune des catégories disponibles comporte les colonnes suivantes : Rev (Reverbération), Cho (Chœur), Ins (Insertion) et Mas (Effet principal). Les coches signalent que le type d'effet concerné est disponible pour les différents blocs. Les types d'effet ainsi que les coches qui leur sont associés dans ces listes peuvent être sélectionnés à l'aide des commandes de panneau.

Reverb

Également appelé « réverbération », cet effet fait référence à l'énergie sonore qui perdure dans une pièce ou un espace clos à l'arrêt d'un son. Phénomène proche mais différent de l'écho, la réverbération est le son diffus indirect des réflexions sur les murs et le plafond qui accompagnent le son direct. Les caractéristiques de ce son indirect varient selon la taille de la pièce ou de l'espace, les matériaux et le mobilier qui y sont contenus.

Type d'effet	Rev	Cho	Ins	Description
REV-X HALL	✓	—	—	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert, grâce à la technologie REV-X.
R3 HALL	✓	—	—	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert, grâce à l'algorithme provenant du Yamaha ProR3.
SPX HALL	✓	✓	✓	Réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert, provenant du Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	—	—	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce, grâce à la technologie REV-X.
R3 ROOM	✓	—	—	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce, grâce à l'algorithme provenant du Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Réverbération simulant l'acoustique d'une pièce, provenant du Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	—	—	Réverbération simulant celle d'une plaque métallique, grâce à l'algorithme provenant du Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Réverbération appropriée à un instrument en solo, provenant du Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	—	—	Réverbération permettant de régler les dimensions de l'espace en spécifiant les caractéristiques de largeur, hauteur et profondeur.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Delay (Retard)

Effet (ou dispositif) qui retarde un signal audio pour obtenir des effets d'ambiance ou de rythme.

Type d'effet	Cho	Ins	Mas	Description
CROSS DELAY	✓	✓	—	Feedback croisé de deux sons retardés.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	—	Retard croisé synchronisé sur le tempo de morceau, de motif ou d'arpège.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	—	Retard mono synchronisé sur le tempo de morceau, de motif ou d'arpège.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	—	Retard stéréo synchronisé sur le tempo de morceau, de motif ou d'arpège.
CONTROL DELAY	—	✓	—	Retard avec temps de retard contrôlable en temps réel.
DELAY LR	✓	✓	—	Production de deux sons retardés : L (gauche), R (droite).
DELAY LCR	✓	✓	—	Production de trois sons retardés : L, R et C (centre).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Production de deux sons retardés en stéréo : L, R.

Chorus

Suivant le type et les paramètres de chœur choisis, cet effet produit un son de voix « élargi », comme si plusieurs instruments identiques jouaient à l'unisson, ou une voix plus chaude et profonde.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
G CHORUS	✓	✓	Effet de chœur produisant une modulation plus pleine et plus complexe qu'un effet de chœur normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Effet de chœur formé d'une modulation de hauteur et d'une modulation d'amplitude.
SPX CHORUS	✓	✓	Effet utilisant un OBF triphasé pour ajouter au son plus de modulation et d'espace.
SYMPHONIC	✓	✓	Version à plusieurs étapes de la modulation SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Effet de chœur sans modulation, créé par l'ajout d'un son à la hauteur de ton légèrement décalée.

Flanger (Bruit d'accompagnement)

Le flanger est un bruit d'accompagnement qui crée un son métallique tournoyant.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM FLANGER	✓	✓	Bruit d'accompagnement réalisé grâce à la technologie VCM produisant un son d'époque.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Type de bruit d'accompagnement traditionnel.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Bruit d'accompagnement synchronisé avec le tempo.
DYNAMIC FLANGER	—	✓	Bruit d'accompagnement à contrôle dynamique.

Phaser (Déphaseur)

Modulation cyclique de la phase pour l'ajout de modulation au son.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM PHASER MONO	✓	✓	Déphaseur mono, doté de la technologie VCM produisant un son d'époque.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Déphaseur stéréo, doté de la technologie VCM produisant un son d'époque.
TEMPO PHASER	✓	✓	Déphaseur synchronisé avec le tempo.
DYNAMIC PHASER	—	✓	Déphaseur à contrôle dynamique.

Tremolo & Rotary (Trémolo et haut-parleur rotatif)

L'effet Rotary Speaker simule l'effet de vibrato caractéristique d'un haut parleur rotatif.

Type d'effet	Ins	Description
AUTO PAN	✓	Effet qui déplace le son de façon cyclique entre la gauche et la droite et d'avant en arrière.
TREMOLO	✓	Effet qui module le volume de manière cyclique.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulation d'un haut-parleur rotatif

Distortion (Distorsion)

Ce type d'effet s'utilise essentiellement avec le son de guitare, auquel il ajoute de la distorsion avec seuil.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
AMP SIMULATOR 1	✓	—	Simulation d'un ampli de guitare.
AMP SIMULATOR 2	✓	—	Simulation d'un ampli de guitare.
COMP DISTORTION	✓	—	Un compresseur étant inclus en première étape, une distorsion régulière est produite, indépendamment des changements du niveau d'entrée.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Compresseur, distorsion et retard sont connectés en série.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Compressor (Compresseur)

L'effet Compressor est couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau général, il crée un son de haute qualité, plus puissant et plus homogène. L'effet de compression permet d'augmenter le maintien d'une guitare électrique, d'atténuer le volume d'une voix ou encore de ramener à l'avant-plan un motif de kit de batterie ou de rythme durant le mixage.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compresseur doté de la technologie VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	—	Type de compresseur traditionnel.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compresseur à 3 bandes.

Wah

Cet effet module de manière cyclique la brillance du son (fréquence de coupure d'un filtre). Auto Wah fait varier le son via l'OBF, Touch Wah par le volume (vélocité avec activation de notes) et Pedal Wah à l'aide de la commande de pédale.

Type d'effet	Ins	Description
VCM AUTO WAH	✓	Module le son via l'OBF.
VCM TOUCH WAH	✓	Module le son via le volume (vélocité avec activation de notes).
VCM PEDAL WAH	✓	Module le son à l'aide de la commande de pédale. Pour des résultats optima, affectez le paramètre Pedal Control (Commande de pédale) de ce type d'effet au contrôleur au pied dans l'écran Controller Set (Jeu de contrôleurs), puis servez-vous du contrôleur au pied afin de contrôler cet effet en temps réel.

Lo-Fi

Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio du signal d'entrée par le biais de plusieurs procédés, tels que l'abaissement de la fréquence d'échantillonnage.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
LO-FI	✓	✓	Dégrade la qualité audio du signal d'entrée pour obtenir un son lo-fi.
NOISY	✓	—	Ajoute du bruit au son actuel.
DIGITAL TURNTABLE	✓	—	Simule le bruit d'un enregistrement analogique.

Tech

Cet effet change radicalement les caractéristiques tonales grâce à l'application d'un filtre et d'un effet de modulation.

Type d'effet	Ins	Mas	Description
RING MODULATOR	✓	✓	Effet qui modifie la hauteur par application d'une modulation d'amplitude à la fréquence d'entrée.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	—	Modulateur en anneau à contrôle dynamique.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtre à contrôle dynamique.
AUTO SYNTH	✓	—	Transforme le signal d'entrée en un son de type synthétiseur.
ISOLATOR	✓	✓	Contrôle le niveau d'une bande de fréquences spécifique du signal d'entrée.
SLICE	✓	✓	Découpe en tranche l'AEG du son de la voix.
TECH MODULATION	✓	—	Ajoute une sensation singulière de modulation, semblable à une modulation en anneau.

Vocoder

L'effet Vocoder n'appartient à aucune catégorie.

Type d'effet	Ins	Description
VOCODER	✓	Cet effet extrait les caractéristiques du son de microphone et l'applique à la voix reproduite depuis le clavier. Ce procédé crée un effet distinctif, de type « voix de robot », généré lorsque vous jouez au clavier tout en chantant ou en parlant au microphone.

Misc (Divers)

Cette catégorie inclut des types d'effet non compris dans d'autres catégories.

Type d'effet	Cho	Ins	Description
VCM EQ 501	—	✓	Égaliseur paramétrique original à 5 bandes doté de la technologie VCM.
HARMONIC ENHANCER	—	✓	Ajoute de nouvelles harmoniques au signal d'entrée pour rehausser le son.
TALKING MODULATOR	—	✓	Ajoute un son de voyelle au signal d'entrée.
DAMPER RESONANCE	—	✓	Simule la résonance produite lorsque la pédale forte du piano est enfoncée.
PITCH CHANGE	—	✓	Change la hauteur du signal d'entrée.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Cet effet n'isole que les composants des premières réflexions de la réverbération.
NOISE GATE+COMP+EQ	—	✓	Cet effet combine les paramètres Noise Gate (Suppression des bruits), Compressor et 3-Band EQ (Égaliseur à 3 bandes) afin de garantir un traitement optimal de l'entrée du microphone, en particulier pour le chant.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

VCM (Virtual Circuitry Modeling)

La technologie VCM (Modélisation de circuits virtuels) vous permet de modéliser les niveaux des éléments de circuits analogiques (tels que les résistances ou les condensateurs, par exemple). Les types d'effets reposant sur la technologie VCM produisent les caractéristiques sonores chaleureuses, spécifiques aux anciens périphériques de traitement externes d'époque.
Cet instrument est doté des huit types d'effets VCM suivants.

VCM Compressor 376

Cet effet simule les caractéristiques des compresseurs analogiques, communément utilisés comme effet standard dans les studios d'enregistrement. Il donne du caractère et de la densité au son, et convient parfaitement aux sonorités de percussion et de basse.

VCM Equalizer 501

Cet effet simule les caractéristiques des égaliseurs analogiques des années 1970. Il dynamise le son en reproduisant les distorsions propres aux circuits analogiques. Il est constitué de la combinaison de deux filtres de type shelving et trois filtres de type peaking.

VCM Flanger

Cet effet simule les caractéristiques des bruits d'accompagnement analogiques utilisés dans les années 1970 pour recréer la chaleur d'un effet flanger de haute qualité.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Ces effets simulent les caractéristiques des modulateurs de phase analogiques utilisés dans les années 1970 pour recréer la chaleur d'un effet de modulateur de phase de haute qualité.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Ces effets simulent les caractéristiques des effets Wah analogiques, utilisés dans les années 1970 pour reproduire la chaleur d'un effet wah-wah de haute qualité.

REV-X

REV-X est un algorithme de réverbération développé par Yamaha. Il offre un son de qualité très dense et hautement réverbérant, caractérisé par une atténuation, une expansion et une profondeur tout en douceur, qui s'allient harmonieusement pour mettre en valeur le son d'origine.
Cet instrument est doté de deux types d'effets REV-X : REV-X Hall et REV-X Room.

Effect Parameters (Paramètres d'effet)

Chaque type d'effet dispose de paramètres qui déterminent les modalités de son application au son. Une variété de sons peut être obtenue à partir d'un seul type d'effet en réglant ces paramètres.
Pour plus d'informations sur les paramètres d'effets, reportez-vous à ce qui suit.

Réglages présélectionnés pour les paramètres d'effets

Les réglages présélectionnés relatifs aux paramètres de chaque type d'effet sont fournis en tant que modèles et peuvent être sélectionnés dans l'écran de sélection des types d'effets.
Pour obtenir le son de l'effet souhaité, sélectionnez l'une des présélections proches du son que vous recherchez, puis modifiez-en les paramètres selon les besoins. Pour plus de détails sur les réglages présélectionnés de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Paramètres d'effet

Les paramètres d'effet constitutifs des types d'effet sont répertoriés ici par ordre alphabétique.

NOTE : Les noms des différents paramètres répertoriés ci-dessous sont affichés en entier, même s'ils apparaissent à l'écran LCD sous leur forme abrégée. Ces différences orthographiques risquent parfois de compliquer la recherche du paramètre souhaité. Le cas échéant, vérifiez les paramètres appartenant au type d'effet que vous voulez modifier en vous référant à la liste des paramètres d'effet figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : Certains paramètres ci-dessous peuvent apparaître dans plusieurs types d'effets sous un même nom, alors que leurs fonctions varient selon le type d'effet sélectionné. Par conséquent, deux ou trois sortes d'explications différentes sont proposées pour ces paramètres. Le type d'effet correspondant à chaque explication est indiqué en début de description.

Nom de paramètre	Descriptions
AEG Phase	Entraîne le décalage de la phase de l'AEG.
AM Depth	Détermine la profondeur de la modulation d'amplitude.
AM Inverse R	Détermine la phase de la modulation d'amplitude du canal R.
AM Speed	Détermine la vitesse de la modulation d'amplitude.
AM Wave	Sélectionne l'onde de la modulation d'amplitude.
AMP Type	Sélectionne le type d'amplificateur à simuler.
Analog Feel	Ajoute au son les caractéristiques d'un flanger analogique.
Attack	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de compresseur.
Attack Offset	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de wah.
Attack Time	Détermine le temps d'attaque du suiveur d'enveloppe.
Bit Assign	Détermine les modalités d'application du paramètre Word Length (Longueur de mot) au son.
Bottom*1	Détermine la valeur minimale du filtre wah.
Click Density	Détermine la fréquence à laquelle le déclic retentit.
Click Level	Détermine le niveau de déclic.
Color*2	Détermine la modulation de phases fixe.
Common Release	Ce paramètre est de type « Multi Band Comp » (Compression multi-bandes). Il détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement d'une touche et la fin de l'effet.
Compress	Détermine le niveau d'entrée minimal auquel est appliqué l'effet de compresseur.
Control Type	Ce paramètre est de type « Control Delay » (Retard de contrôle). Lorsqu'il est réglé sur « Normal », l'effet de retard s'applique au son de manière permanente. S'il est spécifié sur « Scratch », l'effet de retard ne s'appliquera pas à condition que les deux paramètres Delay Time et Delay Time Offset soient réglés sur « 0 ».
Damper Control	Lorsqu'une pédale à mi-course FC3 compatible est reliée à la prise SUSTAIN, le paramètre Damper Control (Commande d'étouffement) est commandé par la pédale FC3 sur une plage de valeurs de 0 à 127, ce qui autorise les effets d'étouffement partial, tels que ceux d'un véritable piano à queue.
Decay	Contrôle la chute du son de réverbération.
Delay Level C	Détermine le niveau du son retardé du canal central.
Delay Mix	Détermine le niveau du son de mixage retardé lors de l'application de plusieurs effets.
Delay Offset	Détermine la valeur de décalage de la modulation de retard.
Delay Time	Détermine le retard du son en valeur de note ou en temps absolu.
Delay Time C, L, R	Détermine le temps de retard de chaque canal : central, gauche et droit.
Delay Time L>R	Détermine le temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal L et sa sortie vers le canal R.
Delay Time Ofst R	Détermine le temps de retard du canal R sous forme de décalage.
Delay Time R>L	Détermine le temps qui s'écoule entre l'entrée du son en provenance du canal R et sa sortie vers le canal L.
Delay Transition Rate	Détermine la vitesse (en taux) de changement du temps de retard lorsqu'il passe de sa valeur en cours à la nouvelle valeur spécifiée.
Density	Détermine la densité des réverbérations ou des réflexions.
Depth	Lorsque l'effet « Space Simulator » est sélectionné, ce paramètre détermine la profondeur de la pièce simulée.
	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard.
	Lorsque le réglage « Phaser Type » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase.
Detune	Détermine le degré de hauteur à désaccorder.
Device	Sélectionne le périphérique pour la modification de la distorsion du son.
Diffusion	Détermine la diffusion de l'effet sélectionné.
Direction	Détermine la direction de la modulation contrôlée par le suiveur d'enveloppe.
Divide Freq High	Détermine la haute fréquence pour diviser le son principal en trois bandes.
Divide Freq Low	Détermine la basse fréquence pour diviser le son principal en trois bandes.
Divide Min Level	Détermine le niveau minimal des portions extraites via l'effet de découpage en tranches.
Divide Type	Détermine les modalités de découpage du son (l'onde) en tranches, en fonction de la longueur de note.
Drive	En cas de sélection de l'un des effets de distorsion, de bruit ou de découpage par tranches, ce paramètre détermine l'étendue de la distorsion du son.
	En cas de sélection d'un effet divers (misc), ce paramètre détermine le degré d'application de l'amplificateur.
Drive Horn	Détermine la profondeur de la modulation générée via la rotation du haut-parleur de hautes fréquences.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Nom de paramètre	Descriptions
Drive Rotor	Détermine la profondeur de la modulation générée via la rotation du rotor.
Dry Level	Détermine le niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué).
Dry LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son pur.
Dry Mix Level	Détermine le niveau du son pur (auquel aucun effet n'est appliqué).
Dry Send to Noise	Détermine le niveau du signal pur (non altéré) envoyé vers l'effet de bruit.
Dry/Wet Balance	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son soumis à l'effet.
Dyna Level Offset	Détermine la valeur de décalage ajoutée à la sortie à partir du suiveur d'enveloppe.
Dyna Threshold Level	Détermine le niveau minimum auquel le suiveur d'enveloppe démarre.
Edge	Règle la courbe qui détermine les modalités de distorsion du son.
Emphasis	Détermine le changement de caractéristiques hautes fréquences.
EQ Frequency	Détermine la fréquence centrale de chaque bande de l'EQ.
EQ Gain	Détermine le gain de niveau de la fréquence centrale de chaque bande de l'EQ.
EQ High Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'EQ qui est atténuée/accentuée.
EQ High Gain	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande supérieure de l'EQ.
EQ Low Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande inférieure de l'EQ qui est atténuée/accentuée.
EQ Low Gain (Gain inférieur de l'EQ)	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande inférieure de l'EQ.
EQ Mid Frequency	Détermine la fréquence centrale de la bande moyenne de l'EQ qui est atténuée/accentuée.
EQ Mid Gain	Détermine la valeur de l'accentuation ou de l'atténuation appliquée à la bande moyenne de l'EQ.
EQ Mid Width	Détermine la largeur de la bande moyenne de l'EQ.
EQ Width	Détermine la largeur de la bande moyenne de l'EQ.
ER/Rev Balance	Détermine la balance de niveau du son des premières réflexions et de la réverbération.
F/R Depth	Le paramètre « Auto Pan » (disponible lorsque le paramètre PAN Direction est réglé sur « L turn » et « R turn » détermine la profondeur du balayage panoramique F/R (avant/arrière).
FB Hi Damp Ofst R	Détermine le degré de chute en hautes fréquences du canal R sous forme de décalage.
FB Level Ofst R	Détermine le niveau de feedback du canal R sous forme de décalage.
Feedback	Détermine le niveau du signal sonore émis par un bloc d'effet donné et renvoyé vers sa propre entrée.
Feedback High Damp	Détermine les modalités de chute des hautes fréquences du son de feedback.
Feedback Level	Lors de la sélection d'un effet de réverbération ou de premières réflexions, ce paramètre détermine le niveau de feedback du retard initial.
	Lors de la sélection d'un effet de retard, de chorus, de flanger, de distorsion de compresseur retardée ou de TEC, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback du retard et son renvoi vers sa propre entrée.
	Lorsque l'effet« Tempo Phaser » ou « Dynamic Phaser » est sélectionné, ce paramètre détermine la sortie du niveau de feedback depuis le modulateur de phase et son renvoi vers sa propre entrée.
Feedback Level 1, 2	Détermine le niveau de feedback du son retardé dans chacune des 1ère et 2ème séries.
Feedback Time	Détermine le temps retardé du feedback.
Feedback Time 1, 2, L, R	Détermine le temps du retard de feedback 1, 2, L et R.
Filter Type	Lors de la sélection de l'effet « Lo-Fi », ce paramètre sélectionne le type de caractéristique tonale.
	Lorsque le filtre « Dynamic Filter » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de filtre utilisé.
Fine 1, 2	Détermine la hauteur de ton avec précision pour les 1ère et 2ème séries.
Gate Time	Détermine la durée de gate de la portion découpée.
Height	Détermine la hauteur de la pièce simulée.
Hi Resonance	Règle la résonance des hautes fréquences.
High Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux hautes fréquences.
High Gain	Détermine le gain de sortie des hautes fréquences.
High Level	Détermine le niveau des hautes fréquences.
High Mute	Active/désactive l'état d'assourdissement des hautes fréquences.
High Ratio	Lorsque les effets « REV-X Hall » ou « REV-X Room » sont sélectionnés, ce paramètre détermine le ratio des hautes fréquences.
	Lorsque l'effet « Multi Band Comp » est sélectionné, ce paramètre détermine le ratio du compresseur pour les hautes fréquences.
High Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux hautes fréquences.
Horn Speed Fast	Détermine la vitesse du haut-parleur à pavillon lorsque le sélecteur slow/fast (lent/rapide) est réglé sur « fast » (rapide).
Horn Speed Slow	Détermine la vitesse du haut-parleur à pavillon lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « slow » (lent).
Initial Delay	Détermine le temps écoulé entre le son original direct et les premières réflexions.
Initial Delay 1, 2	Détermine le temps de retard jusqu'aux premières réflexions pour chacune des 1ère et 2ème séries.
Initial Delay Lch, Rch	Détermine le temps écoulé entre le son original direct et les premières réflexions (échos) qui s'ensuivent pour les canaux R et L.
Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal auquel s'applique le compresseur.
Input Mode	Sélectionne la configuration mono ou stéréo du signal d'entrée.
Input Select	Sélectionne un canal d'entrée.
L/R Depth	Détermine la profondeur de l'effet de panoramique L/R (G/D).
L/R Diffusion	Détermine la diffusion du son.
Lag	Détermine le temps de retard supplémentaire appliqué au son retardé et spécifié via la longueur de note.

Structure de base

- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe

- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Nom de paramètre	Descriptions
LFO Depth	Lorsque l'un des effets « SPX Chorus », « Symphonic », « Classic Flanger » ou « Ring Modulator » est sélectionné, ce paramètre détermine la profondeur de modulation.
	Lorsque l'effet « Tempo Phaser » ou « Tempo Franger » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de la modulation de phase.
LFO Phase Difference	Détermine la différence des phases L/R de l'onde modulée.
LFO Phase Reset	Détermine les modalités de réinitialisation de la phase initiale de l'OBF.
LFO Speed	Lorsque l'un des effets de chorus, de flanger, de trémolo ou de modulateur en anneau est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de modulation.
	Lorsque l'effet « Tempo Phaser » ou « Tempo Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine la vitesse de modulation via un type de note.
	Lorsque l'effet « Auto Pan » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence du balayage panoramique automatique.
LFO Wave	Lorsqu'un effet de flanger ou « Ring Modulator » est activé, ce paramètre sélectionne l'onde de modulation.
	Lorsque l'effet « Auto Pan » est sélectionné, ce paramètre détermine la courbe du balayage panoramique.
	Lorsque l'effet « VCM Auto Wah » est activé, ce paramètre sélectionne l'onde sinusoïdale ou carrée.
Liveness	Détermine la chute caractéristique de la première réflexion.
Low Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux basses fréquences.
Low Gain	Détermine le gain de sortie des basses fréquences.
Low Level	Détermine le niveau de sortie des basses fréquences.
Low Mute	Détermine l'état d'activation/désactivation de la bande de basses fréquences.
Low Ratio	Lorsque les effets « REV-X Hall » ou « REV-X Room » sont sélectionnés, ce paramètre détermine le ratio des basses fréquences.
	Lorsque l'effet « Multi Band Comp » est sélectionné, ce paramètre détermine le ratio du compresseur pour les basses fréquences.
Low Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux basses fréquences.
LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas de l'entrée de signal.
Manual	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine la valeur de décalage de la modulation de retard.
	Lorsque l'effet « VCM Phaser mono » ou « VCM Phaser stereo » est sélectionné, ce paramètre détermine la valeur de décalage de la modulation de phase.
Meter	Modifie l'indicateur de niveau.
Mic L-R Angle	Détermine l'angle L/R du microphone.
Mid Attack	Détermine le temps écoulé entre le moment où vous appuyez sur la note et celui de l'application du compresseur aux moyennes fréquences.
Mid Gain	Détermine le gain de sortie des moyennes fréquences.
Mid Level	Détermine le niveau de sortie des moyennes fréquences.
Mid Mute	Active/désactive l'état d'assourdissement des moyennes fréquences.
Mid Ratio	Détermine le ratio du compresseur des moyennes fréquences.
Mid Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimum sur lequel l'effet s'applique aux moyennes fréquences.
Mix	Détermine le volume du son de l'effet.
Mix Level	Détermine le niveau du son de l'effet mixé par rapport au son pur.
Mod Depth	Détermine la profondeur de modulation.
Mod Depth Ofst R	Détermine la profondeur de modulation du canal R sous forme de décalage.
Mod Feedback	Détermine le niveau de feedback par rapport à la modulation.
Mod Gain	Détermine le gain de modulation.
Mod LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au son modulé.
Mod LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas du son modulé.
Mod Mix Balance	Lorsque l'effet « Noisy » est sélectionné, ce paramètre détermine le niveau de mixage de l'élément modulé.
	Lorsque l'effet « Tech Modulation » est sélectionné, ce paramètre détermine le volume du son modulé.
Mod Speed	Détermine la vitesse de modulation.
Mod Wave Type	Sélectionne le type d'onde pour la modulation.
Mode	Détermine le type de modulateur de phase ou plus spécifiquement, le facteur de formation de l'effet de modulateur de phase.
Modulation Phase	Détermine la différence des phases L/R de l'onde modulée.
Move Speed	Détermine le temps écoulé entre le passage du son de l'état actuel à l'état spécifié via le paramètre Vowel (Voyelle).
Noise Level	Détermine le niveau de bruit.
Noise LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Noise LPF Q	Détermine la résonance du filtre passe-bas appliqué au bruit.
Noise Mod Depth	Détermine la profondeur de modulation du bruit.
Noise Mod Speed	Détermine la vitesse de modulation du bruit.
Noise Tone	Détermine les caractéristiques du bruit.
On/Off Switch	Active ou désactive l'isolateur.
OSC Frequency Coarse	Détermine la fréquence à laquelle l'onde sinusoïdale module l'amplitude de l'entrée de l'onde.
OSC Frequency Fine	Détermine avec précision la fréquence à laquelle l'onde sinusoïdale module l'amplitude de l'entrée de l'onde.
Output	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
Output Gain	Détermine le gain du signal de sortie du bloc d'effets.

Structure de base

- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe

- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Nom de paramètre	Descriptions
Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
Output Level 1, 2	Détermine le niveau du signal de sortie respectivement des 1ère et 2ème blocs.
Over Drive	Détermine le degré et le caractère de l'effet de distorsion.
Pan 1, 2	Détermine le balayage panoramique pour chacune des 1ère et 2ème séries.
Pan AEG Min Level	Ce paramètre de l'effet Slice détermine le niveau minimal de l'AEG appliqué au son balayé.
Pan AEG Type	Ce paramètre de l'effet Slice détermine le type d'AEG appliqué au son balayé.
Pan Depth	Détermine la profondeur de l'effet de balayage panoramique.
Pan Direction	Détermine la direction dans laquelle se déplace la position de balayage panoramique stéréo de la voix.
Pan Type	Détermine le type de panoramique.
Pedal Control	Lorsque l'effet « VCM Pedal Wah » est sélectionné, ce paramètre détermine la fréquence de coupure du filtre wah. Pour des résultats optima, affectez ce paramètre au contrôleur au pied dans l'écran Controller Set, puis utilisez le contrôleur au pied pour commander ce paramètre.
Pedal Response	Détermine les modalités de réponse du son au changement de la commande d'étouffement.
Phase Shift Offset	Détermine la valeur de décalage de la modulation de phase.
Pitch 1, 2	Détermine la hauteur en demi-tons chacune des 1ère et 2ème séries.
PM Depth	Détermine la profondeur de la modulation de hauteur de ton
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut avant modulation.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas avant modulation.
Pre-LPF Resonance	Détermine la résonance du filtre passe-bas du signal d'entrée.
Presence	Ce paramètre de l'effet d'ampli de guitare contrôle les hautes fréquences.
Ratio	Détermine le ratio du compresseur.
Release	Détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement d'une touche et la fin de l'effet de compresseur.
Release Curve	Détermine la courbe de relâchement du suiveur d'enveloppe.
Release Time	Détermine le temps de relâchement du suiveur d'enveloppe.
Resonance	Détermine la résonance de filtre.
Resonance Offset	Détermine la résonance sous forme de décalage.
Reverb Delay	Détermine le temps de retard entre les premières réflexions jusqu'aux réverbérations.
Reverb Time	Détermine le temps de réverbération.
Room Size	Détermine la dimension de la pièce dans laquelle l'instrument retentit.
Rotor Speed Fast	Détermine la vitesse du rotor lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « fast ».
Rotor Speed Slow	Détermine la vitesse du rotor lorsque le sélecteur slow/fast est réglé sur « slow ».
Rotor/Horn Balance	Détermine l'équilibre de volume entre le haut-parleur de hautes fréquences et le rotor.
Sampling Freq. Control	Contrôle la fréquence d'échantillonnage.
Sensitivity	Lorsque l'un des effets « Dynamic Flanger », « Dynamic Phaser » ou TEC est sélectionné, ce paramètre détermine la sensibilité de modulation appliquée au changement d'entrée.
	Lorsque l'un des effets VCM Touch Wah est sélectionné, ce paramètre détermine la sensibilité de la réponse au changement de filtre wah appliqué au changement d'entrée.
Slow-Fast Time of Horn	Détermine la durée requise pour la modification de la vitesse de rotation du haut-parleur à pavillon lorsque celle-ci passe de la valeur en cours (slow ou fast) à l'autre valeur (fast ou slow) lors d'un changement de vitesse de rotation.
Slow-Fast Time of Rotor	Détermine la durée requise pour que le rotor modifie sa vitesse de rotation en cours (slow ou fast) pour passer sur l'autre valeur (fast ou slow) lors d'un changement de vitesse de rotation.
Space Type	Sélectionne le type de simulation de l'espace.
Speaker Type	Sélectionne le type de simulation de haut-parleur.
Speed	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine l'amplitude de l'onde OBF qui contrôle le changement cyclique de la modulation de retard.
	Lors de la sélection d'un type de modulateur de phase, ce paramètre détermine la fréquence de l'onde OBF, qui contrôle le changement cyclique de la modulation de phase.
	Lorsque l'effet « VCM Auto Wah » est sélectionné, ce paramètre détermine la vitesse de l'OBF.
Speed Control	Change la vitesse de rotation.
Spread	Détermine la diffusion du son.
Stage	Détermine le nombre d'étapes du déphaseur.
Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimal auquel l'effet s'applique.
Top*3	Détermine la valeur maximale du filtre wah.
Type	Lorsque l'effet « VCM Flanger » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de flanger requis.
	Lorsque l'un des effets wah est sélectionné, ce paramètre détermine le type d'effet Auto Wah.
	Lorsque l'effet « Early Reflection » est sélectionné, ce paramètre détermine le type de réflexion sonore requise.
Vowel	Sélectionne un type de voyelle.
Wall Vary	Détermine l'état des murs de la pièce simulée. Des réglages élevés produisent des réflexions plus diffuses.
Width	Détermine la largeur de la pièce simulée.
Word Length	Détermine le degré de rugosité du son.

*1 : Le paramètre Bottom (Bas) est uniquement disponible lorsque la valeur qui lui est affectée est inférieure à celle du paramètre Top (Haut).
*2 : Selon les valeurs des paramètres Mode et Stage (Étape), il est possible que le paramètre Color (Couleur) soit sans effet.
*3 : Le paramètre Top est uniquement disponible lorsque sa valeur est supérieure à celle du paramètre Bottom.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

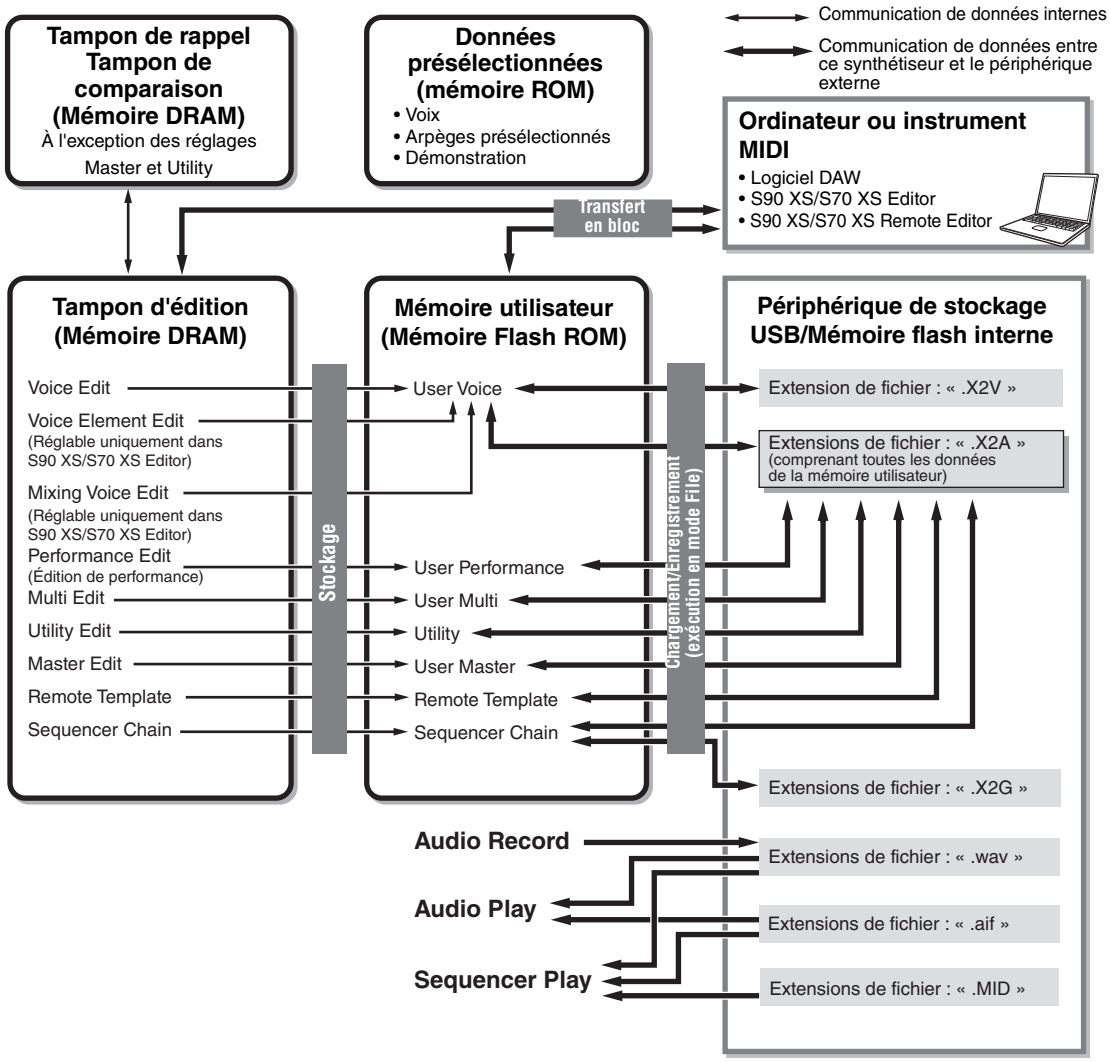
Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Mémoire interne

Au fur et à mesure que vous utilisez cet instrument, vous êtes amené à créer une multitude de types de données, dont des voix, des performances et des multis. Cette section vous explique comment conserver toutes ces données en les stockant sur les divers périphériques et supports de mémoire disponibles.

Mémoire interne du S90 XS/S70 XS



En mode Audio Record/Play (Enregistrement/reproduction audio) et Sequence Play (Reproduction de séquence), ce type de mémoire est directement accessible à l'aide des fonctions de ces modes.

Mémoire Flash ROM

La mémoire morte ROM (Read Only Memory) est spécialement conçue pour la lecture de données. De ce fait, aucune donnée ne peut y être écrite. Contrairement aux mémoires mortes traditionnelles, la mémoire Flash ROM dispose d'un contenu qui est susceptible d'être écrasé et remplacé par vos propres données originales. En outre, un tel contenu est conservé même après la mise hors tension de l'instrument.

DRAM

La mémoire vive RAM (Random Access Memory) est conçue pour l'écriture et la lecture de données. Il en existe deux types distincts, en fonction des conditions de stockage des données : SRAM (mémoire vive statique) et DRAM (mémoire vive dynamique). Cet instrument est uniquement doté d'une mémoire DRAM. Dans la mesure où les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues à la mise hors tension de l'appareil, vous devez toujours sauvegarder ces données sur un périphérique de stockage USB ou dans la mémoire flash interne en mode File avant de couper l'alimentation.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- ● Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire consacré aux données éditées appartenant aux types suivants : voix, performance, master et multi. Les données éditées à cet emplacement sont stockées dans la mémoire utilisateur.
Si vous sélectionnez une autre configuration de voix, de performance, de programme Master ou de multi, le contenu du tampon d'édition sera remplacé par les nouvelles données de voix/performance/maître/multi sélectionnées. Veillez à enregistrer vos données importantes avant d'effectuer de nouvelles sélections de voix, etc.

Tampon d'édition et tampon de rappel

Si vous sélectionnez une nouvelle voix ou performance ou un autre multi sans enregistrer l'élément actuellement en cours d'édition, vous aurez toujours la possibilité de rappeler vos modifications initiales puisque le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde.

NOTE : Gardez à l'esprit que le tampon de rappel est indisponible en mode Master Edit (Édition de programme Master).

Mémoire flash interne

Outre les types de mémoire présentés ci-dessus, cet instrument dispose également d'une mémoire flash interne qui peut être utilisée de la même manière qu'un périphérique de stockage USB externe. La mémoire flash interne sert de destination aux fichiers gérés en mode File et aux données audio créées en mode Audio Record/Play (page 131). Elle constitue également une destination de sauvegarde des données car les données qui y sont stockées sont conservées même à la mise hors tension de l'instrument.

NOTE : La capacité de la mémoire flash interne est de 192 Mo.

⚠ ATTENTION

L'exécution de l'opération Factory Set (Réglage d'usine) formate la mémoire flash interne. Prenez soin de sauvegarder toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB avant d'exécuter cette opération.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- ● Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

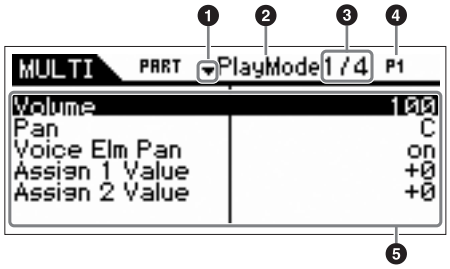
Référence

Cette section présente en détail tous les paramètres et réglages disponibles sur le synthétiseur S90 XS/S70 XS et le logiciel S90 XS/S70 XS Editor. En mode Element Edit et pour quelques paramètres du mode Common Edit, l'édition de paramètre s'effectue exclusivement sous S90 XS/S70 XS Editor. Lorsque l'édition est synchronisée entre le logiciel S90 XS/S70 XS Editor et le synthétiseur S90 XS/S70 XS, l'édition d'un paramètre sous S90 XS/S70 XS Editor affecte le même paramètre présent sur l'instrument S90 XS/S70 XS (et inversement). En d'autres termes, toute modification effectuée sur le logiciel éditeur ou le matériel se reflète automatiquement sur l'un et l'autre éléments. Cela vous permet de bénéficier d'une interface homogène et transparente, grâce à laquelle vous pouvez créer et modifier vos données en toute facilité. Pour plus de détails sur la manière de synchroniser les données entre le logiciel et l'instrument, reportez-vous au mode d'emploi de S90 XS/S70 XS Editor.

À propos des symboles EDITOR EDITOR

Dans la section Référence, les paramètres disponibles uniquement sous S90 XS/S70 XS Editor sont signalés par le symbole EDITOR.

Utilisation de l'écran Edit (Édition)



❶ Ces symboles signalent l'existence de pages cachées supplémentaires précédentes (▲) ou suivantes (▼). Pour afficher la page suivante/précédente, il faut appuyer sur les touches de curseur [▲]/[▼] afin de déplacer le curseur sur l'écran.
❷ Ceci indique le nom de l'écran Edit actuellement sélectionné pour les besoins de vos opérations de modification.
❸ Ce numéro est celui de la page en cours d'affichage sur l'écran Edit sélectionné. Par exemple, le symbole « 2/4 » indique que l'écran Edit actuellement sélectionné compte quatre pages et que c'est la deuxième de ces pages qui est affichée.
❹ Ceci indique la partie actuellement sélectionnée en mode Performance/Multi. Vous pouvez modifier la partie à l'aide des touches [PART SELECT] (Sélection de partie) en mode Performance. Vous pouvez sélectionner la partie en appuyant sur la touche [PART] (Partie) (le voyant correspond s'allume) puis appuyer sur la touche numérique souhaitée en mode Multi.
❺ Les paramètres en cours de modification s'affichent. Vous pouvez sélectionner le paramètre à éditer en vous servant des touches de curseur [▲]/[▼]/[◄]/[►] et modifier les réglages à l'aide du cadran de données.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Mode Voice

Voice Play (Reproduction de voix)

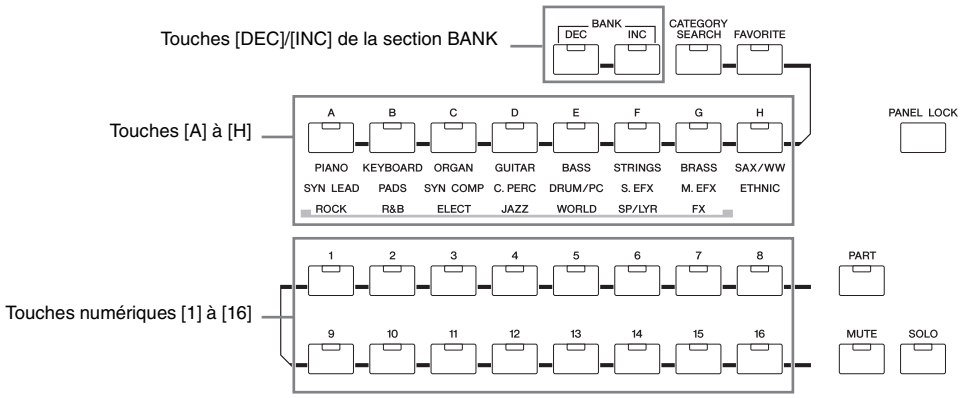
Le mode Voice (Voix) sert à sélectionner, reproduire et éditer la voix souhaitée. Le mode Voice Play est le « portail » principal par lequel vous accédez au mode Voice, qui vous permet de sélectionner et d'exécuter la voix de votre choix. Certains réglages de voix peuvent aussi être édités sous ce mode.

Opérations	Appuyez sur la touche [VOICE] (Voix).

Écran Voice Play

Sélection d'une voix présélectionnée

Ce synthétiseur dispose de voix réparties dans les 16 banques suivantes : Preset 1 – 8 (Banques présélectionnées 1 – 8), User 1 – 4 (Banques utilisateur 1 – 4), GM (Banque GM), Preset Drum (Banque de batteries présélectionnées), User Drum (Banque de batteries utilisateur) et GM Drum (Banque de batteries GM). Une banque comprend huit groupes (A à H) de 16 voix. Pour sélectionner la voix souhaitée, il faut d'abord choisir la banque, le groupe et ensuite le numéro correspondants.


Touches [DEC]/[INC] de la section BANK
BANK
DEC
INC
CATEGORY SEARCH
FAVORITE
Touches [A] à [H]
A B C D E F G H
PIANO KEYBOARD ORGAN GUITAR BASS STRINGS BRASS SAX/WW
SYN LEAD PADS SYN COMP C. PERC DRUM/PC S. EFX M. EFX ETHNIC
ROCK R&B ELECT JAZZ WORLD SP/LYR FX
PANEL LOCK
Touches numériques [1] à [16]
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16
PART
MUTE
SOLO

1 Appuyez sur la touche [VOICE].

L'écran Voice Play (Reproduction de voix) s'ouvre. (Le voyant de la touche [VOICE] s'allume.)

2 Sélectionnez une banque de voix à l'aide des touches [DEC] (Diminuer)/[INC] (Augmenter) de la section BANK.

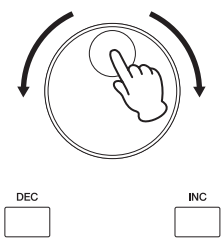
Si vous jouez au clavier à ce stade, vous entendrez la voix affichée à l'écran.

3 Sélectionnez un groupe.

Appuyez sur une des touches [A] à [H] pour sélectionner une voix. Si vous avez sélectionné une banque de batteries présélectionnées ou une banque utilisateur à l'étape précédente, il faudra appuyer sur l'une des touches [A] à [D] (Banques présélectionnées) ou [A] à [B] (Banques utilisateur) pour sélectionner un groupe. Notez que la banque de batteries GM contient uniquement une seule voix de batterie, ce qui vous indique que la sélection de groupe est dans ce cas impossible.

4 Sélectionnez une voix.

Appuyez sur une des touches numériques [1] à [16] pour sélectionner une voix.



De cette façon, en suivant les étapes 2 à 4, vous pouvez appeler la voix souhaitée.

NOTE : Si vous sélectionnez une voix au sein de la même banque ou du même groupe, il ne sera pas nécessaire de sélectionner à nouveau la banque ou le groupe en question. Vous pouvez utiliser les touches [DEC] et [INC] ou le cadran de données pour sélectionner le numéro de voix. Cette opération vous permet d'appeler des voix dans les groupes et banques qui suivent ou précèdent le choix actuel.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

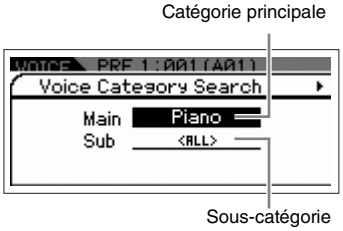
Utilisation de la fonction Category Search

Les voix sont réparties de manière très pratique en différentes catégories, indépendamment de l'emplacement de la banque à laquelle elles appartiennent. Ces catégories sont établies en fonction du type d'instrument en général ou des caractéristiques sonores liées aux voix. La fonction Category Search (Recherche par catégorie) vous permet d'accéder rapidement aux sons souhaités.

1 Appuyez sur la touche [CATEGORY SEARCH] (Recherche par catégorie) du mode Voice Play.
La boîte de dialogue Category Search (Recherche par catégorie) apparaît.

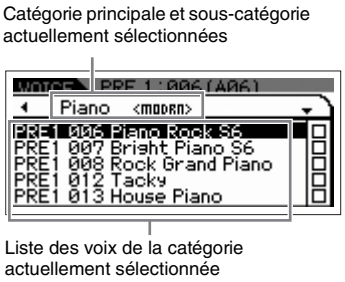
2 Activez le cadran de données pour sélectionner la catégorie Main (Principale).

3 Positionnez le curseur sur « Sub » (sous-catégorie) à l'aide de la touche de curseur [▼] et utilisez le cadran de données pour sélectionner la sous-catégorie.



4 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) ou sur la touche de curseur [►] pour appeler la catégorie.
La liste des voix de la catégorie sélectionnée s'affiche.

5 Sélectionnez une voix à l'aide des touches de curseur [▲]/[▼], des touches [DEC]/[INC] ou du cadran de données.
Pour changer de catégorie, appuyez sur la touche de curseur [◄] ou sur la touche [EXIT] (Quitter) et retournez à l'étape 2.


Catégorie principale et sous-catégorie actuellement sélectionnées
Piano <MODRN>
PRE1 006 Piano Rock S6
PRE1 007 Bright Piano S6
PRE1 008 Rock Grand Piano
PRE1 012 Tacky
PRE1 013 House Piano
Liste des voix de la catégorie actuellement sélectionnée

6 Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la voix.
La boîte de dialogue Category Search se ferme.

Regroupement de vos voix les plus fréquemment utilisées au sein de la catégorie Favorite

La fonction Category Search dispose également d'une fonctionnalité de catégorie Favorite (Favoris), fort pratique, qui vous permet de regrouper vos voix préférées afin de les sélectionner plus aisément. C'est une des nombreuses méthodes utiles disponibles sur l'instrument pour vous permettre de sélectionner rapidement les voix dont vous avez besoin parmi le grand choix de voix disponibles.

Enregistrement de vos voix préférées dans la catégorie Favorite

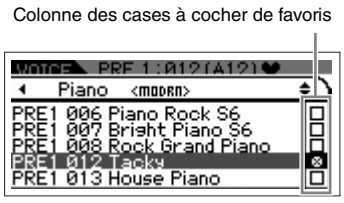
1 Exécutez les étapes 1 à 4 de la section « Utilisation de la fonction Category Search » en page 28 pour appeler la liste des voix de la catégorie sélectionnée.

2 Appuyez sur la touche de curseur [►] pour déplacer le curseur sur la colonne de cases à cocher des favoris.

3 Appuyez sur les touches de curseur [▲]/[▼] et les touches [DEC]/[INC] ou tournez le cadran de données pour sélectionner la voix favorite.

4 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de cocher la case de favoris.
Une coche s'affiche alors dans la case et la voix sélectionnée est enregistrée dans la catégorie Favorite. Pour supprimer cette coche, appuyez à nouveau sur la touche [ENTER].
Pour enregistrer d'autres voix, répétez les étapes 3 à 4.

NOTE : La catégorie Favorite est automatiquement stockée après la sélection d'une case à cocher.


Colonne des cases à cocher de favoris
Piano <MODRN>
PRE1 006 Piano Rock S6
PRE1 007 Bright Piano S6
PRE1 008 Rock Grand Piano
PRE1 012 Tacky
PRE1 013 House Piano

5 Lorsque l'opération d'enregistrement de voix dans la catégorie Favorite est terminée, appuyez sur la touche [VOICE] pour retourner dans l'écran Voice Play.
La voix sélectionnée dans la boîte de dialogue Category Search s'affiche.

Pour enregistrer/supprimer la voix en cours dans/de la catégorie Favorite, il vous suffit d'appuyer sur la touche [FAVORITE] (Favoris) tout en maintenant la touche [SHIFT] (Maj) enfoncée.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Sélection de voix dans la catégorie Favorite

1 Appuyez sur la touche [FAVORITE] en mode Voice Play.
La liste des voix enregistrées dans la catégorie Favorite s'affiche.

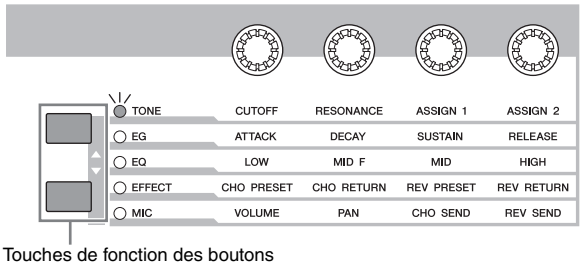
2 Sélectionnez une voix à l'aide des touches de curseur [▲]/[▼], des touches [DEC]/[INC] ou du cadran de données.

3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la voix.

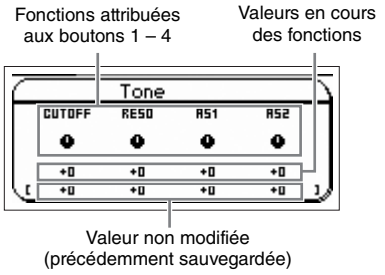
Utilisation des boutons et des curseurs

Ces outils vous permettent de régler une variété de paramètres pour la voix actuellement sélectionnée, notamment la profondeur des effets, les caractéristiques d'attaque ou de relâchement et la couleur tonale. Il vous est possible d'affecter à chaque bouton cinq fonctions que vous sélectionnez alternativement à l'aide des touches de fonction des boutons. À chaque fois que vous appuyez sur une touche, le voyant correspondant s'allume alternativement selon un ordre décroissant : TONE | EG | EQ | EFFECT | MIC.

Fonctions attribuées aux boutons



Touches de fonction des boutons

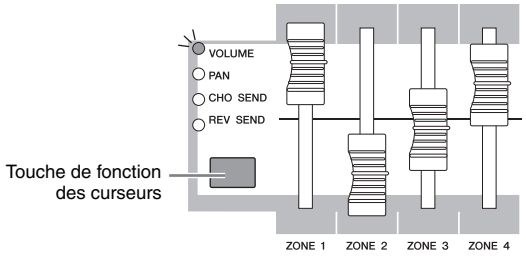


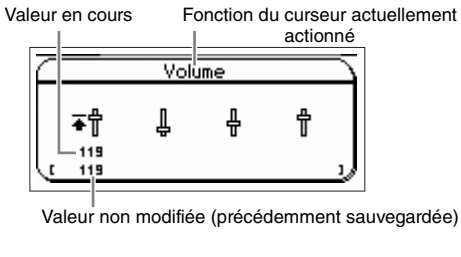
Lorsque le voyant TONE (Timbre) est allumé :		
Bouton 1	CUTOFF (Coupure)	Augmente ou diminue la fréquence de coupure de filtre de manière à ajuster la clarté du timbre.
Bouton 2	RESONANCE (Résonance)	Augmente ou diminue la résonance pour renforcer le niveau de signal dans la zone de fréquence de coupure. En accentuant les harmoniques dans cette zone, on obtient un son « pointu » distinctif, plus brillant et plus dur.
Bouton 3	ASSIGN 1 (Affectation 1)	Il existe une grande variété de fonctions susceptibles d'être affectées à ces boutons. Pour vérifier que les fonctions ont été correctement attribuées aux boutons, appelez l'écran contextuel des boutons en actionnant le bouton concerné. L'écran Controller (Contrôleur) du mode Voice Common Edit (Édition commune de voix) vous permet d'affecter les fonctions appropriées à ces boutons.
Bouton 4	ASSIGN 2 (Affectation 2)	
Lorsque le voyant EG (Générateur d'enveloppe) est allumé :		
Bouton 1	ATTACK (Attaque)	Augmente ou diminue le temps d'attaque du générateur d'enveloppe de la voix actuellement sélectionnée. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
Bouton 2	DECAY (Temps de chute)	Augmente ou diminue le temps de chute du générateur d'enveloppe d'amplitude de la voix actuellement sélectionnée pour déterminer la rapidité de la chute de volume depuis le niveau d'attaque maximum jusqu'au niveau de maintien. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
Bouton 3	SUSTAIN (Maintien)	Augmente ou diminue le niveau de maintien du générateur d'enveloppe sur lequel le volume s'établit lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour couper le son avec plus de précision après la chute.
Bouton 4	RELEASE (Relâchement)	Augmente ou diminue le temps de relâchement du générateur d'enveloppe du son afin de déterminer la rapidité de la chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'au niveau zéro lorsque la touche est relâchée. Plus la valeur est faible, plus le relâchement est rapide.
Lorsque le voyant EQ (Égaliseur) est allumé :		
Bouton 1	LOW (Gain basses fréquences)	Augmente ou diminue le gain en basses fréquences de l'égaliseur pour modifier le son.
Bouton 2	MID F (Fréquence moyenne)	Augmente ou diminue la fréquence moyenne de l'égaliseur autour de laquelle la bande de fréquences est réglée via le bouton 3 (MID).
Bouton 3	MID (Gain moyennes fréquences)	Augmente ou diminue le gain en moyennes fréquences de l'égaliseur pour modifier le son.
Bouton 4	HIGH (Gain hautes fréquences)	Augmente ou diminue le gain en hautes fréquences de l'égaliseur pour modifier le son.
Lorsque le voyant EFFECT (Effet) est allumé :		
Bouton 1	CHO PRESET (Chœur présélectionné)	Change l'effet de chœur présélectionné. La modification des valeurs présélectionnées vous permet de définir simultanément une variété d'importants paramètres connexes.
Bouton 2	CHO RETURN (Retour de chœur)	Règle le niveau de retour de chœur.
Bouton 3	REV PRESET (Réverbération présélectionnée)	Change l'effet de réverbération présélectionné. La modification des valeurs présélectionnées vous permet de définir simultanément une variété d'importants paramètres connexes.
Bouton 4	REV RETURN (Retour de réverbération)	Règle le niveau de retour de réverbération.
Lorsque le voyant MIC (Micro) est allumé :		
Bouton 1	VOLUME	Règle lle volume des signaux en provenance de la prise MIC INPUT du panneau arrière.
Bouton 2	PAN	Règle le panoramique des signaux en provenance de la prise MIC INPUT du panneau arrière.
Bouton 3	CHO SEND (Envoi de chœur)	Règle le niveau d'envoi de chœur.
Bouton 4	REV SEND (Envoi de réverbération)	Règle le niveau d'envoi de réverbération.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Fonction affectée aux curseurs

Il vous est possible d'affecter quatre fonctions à chaque curseur et de les sélectionner alternativement à l'aide des touches de fonction des curseurs. Chaque fois que vous appuyez sur la touche, le voyant s'allume alternativement selon un ordre décroissant : VOLUME | PAN | CHO SEND | REV SEND.





Le curseur 1 est disponible uniquement en mode Voice. Les quatre curseurs vous permettent de régler les paramètres de l'écran Play Mode en mode Voice Edit.

VOLUME	Règle le niveau de la voix.
PAN	Règle la position de balayage panoramique stéréo de la voix en cours.
CHO SEND (Envoi de chœur)	Règle le niveau d'envoi de chœur.
REV SEND (Envoi de réverbération)	Règle le niveau d'envoi de réverbération.

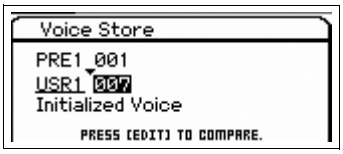
NOTE : Lorsque vous appuyez sur la touche de fonction des curseurs à plusieurs reprises pour éteindre les différents voyants en mode Voice Edit, vous pouvez régler les niveaux des éléments 1 – 4 à l'aide des curseurs 1 – 4 correspondants.

Indicateur d'édition (E)

Lorsque vous modifiez la valeur d'un paramètre en mode Voice Play ou Edit (Édition), l'indicateur d'édition (E) s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran LCD. Vous savez ainsi que la voix sélectionnée a été modifiée, mais pas encore enregistrée. Pour mémoriser l'état actuel après modification, appuyez sur la touche [STORE] (Stockage) afin de stocker la voix éditée.

Stockage de la voix créée

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Voice Store (Stockage de voix).



2 Définissez la destination de stockage de la voix.

Sélectionnez une banque et un numéro de voix en tant que destination à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC] et [INC]. Vous pouvez utiliser les touches [A] – [H] et [1] – [16] pour sélectionner un numéro de voix.

NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine sur la destination en appuyant sur la touche [EDIT] (Édition) afin d'appeler le mode Compare (Comparaison). Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [EXIT].

4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois la voix stockée, le message « Completed » (Terminé) s'affiche et le système revient à l'écran Voice Play.

⚠ ATTENTION

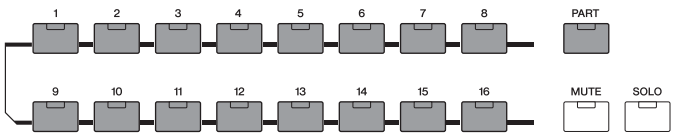
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent être toujours sauvegardées sur une mémoire flash interne ou un périphérique de stockage USB relié à la borne USB TO DEVICE. Pour plus de détails sur l'enregistrement, reportez-vous à la page 127.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

Vous pouvez régler le canal de transmission MIDI par lequel les données MIDI de performance au clavier ou de contrôleur sont envoyées vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou tout autre dispositif.

1 Appuyez sur la touche [PART] (Partie).
La touche [PART] s'allume.

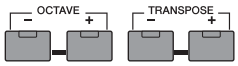


2 Appuyez sur une des touches numériques [1] – [16] pour déterminer le canal de transmission MIDI.

3 Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [PART] pour revenir à l'état initial.
Le voyant de la touche [PART] s'éteint.

NOTE : Ce paramètre est identique à Keyboard Transmit Channel (Canal de transmission du clavier) (page 137) sur l'écran MIDI du mode Utility. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglage de l'octave/transposition du clavier



Modifiez la plage de hauteur de ton spécifiée pour le jeu au clavier en vous servant des touches [-]/[+] de la section OCTAVE et des touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.
L'utilisation des touches [-]/[+] de la section OCTAVE vous autorise à changer la hauteur du clavier par octave, jusqu'à trois octaves. Ainsi, vous pouvez décaler la hauteur vers le bas afin d'obtenir des notes très graves ou vers le haut pour avoir des aigus au niveau des voix principales et des solos. Les commandes [-]/[+] de la section OCTAVE vous permettent d'effectuer ces opérations rapidement et aisément. La plage de valeurs est comprise entre -3 et +3, 0 étant la hauteur standard. Appuyez simultanément sur les touches [-] et [+] pour réinitialiser le réglage sur sa valeur initiale (0). La plage d'octaves actuellement sélectionnée est aisément vérifiable grâce à l'état du voyant DEL des touches [-]/[+] de la section OCTAVE. Lorsque celui-ci est spécifié sur une octave plus haute ou plus basse, le voyant correspondant s'allume. Lorsqu'il est réglé sur deux octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignote lentement. S'il est paramétré sur trois octaves plus hautes ou plus basses, le voyant correspondant clignotera rapidement.
L'utilisation des touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE vous permet de changer la hauteur de ton du clavier par paliers de demi-ton (jusqu'à 11 demi-tons). Cette fonction vous autorise à ne pas changer de position de jeu, même lorsque les données de morceau ou l'interprétation d'un autre instrument requièrent une transposition de la hauteur de ton. Les commandes de transposition vers le haut/bas vous aident à effectuer ces opérations rapidement et aisément. Appuyez simultanément sur les touches [-] et [+] pour réinitialiser le réglage sur sa valeur initiale (0). Lorsque celui-ci est spécifié sur un demi-ton plus haut ou plus bas, le voyant correspondant s'allume.

NOTE : Ce paramètre est l'équivalent de Keyboard Octave (Octave de clavier) et Keyboard Transpose (Transposition de clavier) (page 133) dans l'écran MIDI du mode Utility. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Utilisation de la fonction Arpeggio

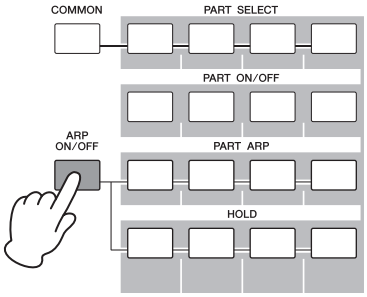
La fonction Arpeggio (Arpège) vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix en cours, simplement en jouant quelques notes au clavier.

Types d'arpège

Cet instrument dispose de 6 779 types d'arpège répartis en 18 catégories, comprenant notamment celles du synthétiseur, du piano, de la guitare, de la basse, des cordes et de la batterie.

Activation/désactivation de l'arpège

Pour activer ou désactiver la reproduction d'arpège, appuyez sur la touche [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) du panneau.



Sélection du motif de batterie (type d'arpège)

1 Appuyez sur la touche [EDIT] en mode Voice.

2 Sélectionnez « Arpeggio » à l'aide des touches de curseur, puis appuyez sur la touche [ENTER].

3 Sélectionnez le paramètre « Arp Select » (Sélection de l'arpège) puis une des touches Arp 1 – 5 de votre choix, à l'aide du cadran de données.

Lors de la sélection du paramètre « ARP SELECT » via la touche de fonction des arpèges/effets, vous pouvez choisir une des touches Arp 1 à 5 via les touches de fonction.

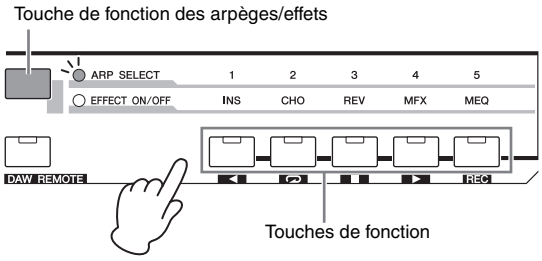
4 Sélectionnez un des types d'arpège « Arp 1 – 5 Type » (Type Arp 1 – 5), puis appuyez sur la touche [ENTER].

5 Sélectionnez le motif souhaité en modifiant la catégorie principale, la sous-catégorie et le type, à l'aide du cadran de données.

6 Stockez le motif d'arpège en appuyant sur la touche [STORE].

Sélection de l'arpège 1 – 5

Pour modifier l'arpège et opter pour l'un des cinq types disponibles, utilisez la touche de fonction des arpèges/effets et les touches de fonction.



1 Activez la fonction de l'arpège en appuyant sur la touche [ARP ON/OFF].

2 Sélectionnez « ARP SELECT» en appuyant sur la touche de fonction des arpèges/effets.

3 Modifiez le type d'arpège à l'aide des touches de fonction.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Utilisation de la prise MIC INPUT

En connectant un microphone à la prise MIC INPUT située sur le panneau arrière de l'instrument, vous pouvez chanter en accompagnant votre propre performance. Vous avez la possibilité d'appliquer à l'entrée du signal de la prise MIC INPUT les effets de votre choix, notamment le fameux effet Vocoder. Dans l'exemple ci-dessous, nous allons supposer que vous voulez chanter tout en jouant au clavier.

1. **Branchez un microphone à la prise MIC INPUT.**
2. **Activez la fonction Mic Input (Entrée de micro) en appuyant sur la touche [MIC ON/OFF] (Activation/désactivation de micro).**
3. **Utilisez le bouton INPUT GAIN (Gain d'entrée) pour régler le niveau d'entrée du signal.**
   Réglez le gain d'entrée de manière à ce que le voyant PEAK (Crête) clignote brièvement lorsque vous jouez sur le volume le plus élevé.
4. **Sélectionnez « MIC » en appuyant sur la touche de fonction des boutons puis réglez le volume à l'aide du bouton auquel la fonction VOLUME est affectée.**
5. **Si besoin est, réglez les fonctions PAN (Panoramique), CHO SEND (Envoi de chœur) et REV SEND (Envoi de réverbération) à l'aide des boutons affectés.**

Amélioration du son à l'aide des effets

Vous pouvez également appliquer divers effets à votre voix.

1. **Appuyez sur la touche [UTILITY] (Utilitaires) pour accéder au mode Utility.**
2. **Sélectionnez la « Voix » dans l'écran Utility Select (Sélection d'utilitaire) puis appuyez sur la touche [ENTER].**
3. **Sélectionnez « A/D FX » (Effet A/N), puis appuyez sur la touche [ENTER].**
4. **Sélectionnez « InsA » (Insertion A), puis appuyez sur la touche [ENTER].**
5. **Positionnez le curseur sur la catégorie Effect (Effet) puis sélectionnez l'élément souhaité à l'aide du cadran de données et des touches [DEC] et [INC].**
6. **Positionnez le curseur sur la catégorie Type puis sélectionnez le type d'élément souhaité à l'aide du cadran de données et des touches [DEC] et [INC].**

Autres fonctions

Appel de l'affichage simple

En mode Voice Play, vous pouvez sélectionner le design de l'écran appelé « affichage simple » en maintenant la touche [Shift] enfoncée, puis en appuyant sur les touches de curseur [◄][►]. Celui-ci fait apparaître le nom de la voix en une police de grande taille. Trois types de caractères sont disponibles et susceptibles d'être sélectionnés.

Affichage simple 1

Affichage simple 2

Affichage simple 3

NOTE : Lorsque vous basculez sur l'affichage simple, le nom de la voix affichée défile. Pour arrêter le défilement, appuyez sur la touche [EXIT]. Appuyez sur la touche [ENTER] afin de faire défiler à nouveau le nom de la voix.

Fonction Panel Lock (Verrouillage panneau)

La fonction Panel Lock permet de désactiver temporairement le panneau et d'éviter ainsi toute manipulation accidentelle lors d'une performance en live. Lorsque vous appuyez sur la touche [PANEL LOCK] (Verrouillage de panneau), son voyant s'allume et l'ensemble des touches, boutons et curseurs sont verrouillés à l'exception des réglages du volume principal, du gain d'entrée, de la molette de variation de ton, de la molette de modulation et du sélecteur au pied. Appuyez à nouveau sur la touche [PANEL LOCK] pour annuler la fonction Panel Lock.

NOTE : Vous pouvez définir les touches auxquelles s'appliquent la fonction Panel Lock dans l'écran Panel Lock (Verrouillage panneau) (page 145) du mode Utility. Lorsque vous réglez la cible du verrouillage de panneau sur « All », la touche [PANEL LOCK] clignote à la mise sous tension.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

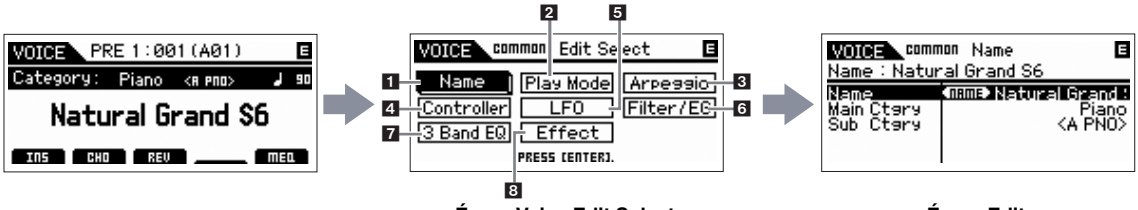
Normal Voice Edit (Édition de voix normale)

Une voix normale contient des sons d'instrument de musique en hauteur pouvant être reproduits sur la plage du clavier et comprend huit éléments au total. Il existe deux types d'écran d'édition de voix normale : les écrans Common Edit, qui permettent d'éditer les paramètres communs à tous les éléments, et les écrans Element Edit, destinés à l'édition d'éléments individuels.
Cette section vous présente les paramètres de voix normale.

Common Edit

Ces paramètres permettent de réaliser des modifications d'ensemble ou communes aux quatre éléments de la voix normale sélectionnée.

Opérations	[VOICE] → Sélectionnez une voix normale → [EDIT] → Sélectionnez l'écran souhaité depuis l'écran Voice Edit Select (Sélection d'édition de voix) → [ENTER] → Écran Edit



Écran Voice Edit Select (Voix normale)

Écran Edit (exemple : écran Name)

1 Name (Nom)

Name

Saisissez le nom souhaité pour la voix. Lorsque vous déplacez le curseur sur « Name », appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la boîte de dialogue Naming (Attribution de nom) et saisir le nom souhaité. Le nom de la voix peut comporter jusqu'à 20 caractères. Pour les instructions détaillées sur la saisie de caractères, reportez-vous au mode d'emploi du synthétiseur S90 XS/S70 XS.

Main Ctgry (Main Category) (Catégorie principale)
Sub Ctgry (Sub Category) (Sous-catégorie)

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie de la voix.
Le terme « Category » peut servir de mot clé pour représenter les caractéristiques d'une voix. Le réglage approprié facilite la recherche de la voix souhaitée parmi le grand choix de voix proposées.
Il existe 17 catégories principales qui se rapportent aux divers types d'instruments. Chacune d'elles est dotée de six sous-catégories, qui signalent les types d'instruments utilisés avec un niveau de détail plus important.

Réglages : Reportez-vous à la Liste des catégories de voix en page 64.

2 Play Mode (Mode de reproduction)

Volume

Règle le niveau de sortie de la voix. Définissez ce paramètre pour régler la balance entre la voix actuellement sélectionnée et les autres voix. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Pan (Panoramique)

Détermine la position du balayage stéréo de la voix. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE : Notez que l'effet sonore du paramètre Voice Pan (Panoramique de voix) risque d'être faible ou nul sur un élément dont le réglage Pan est spécifié sur la position de gauche alors que le réglage Pan d'un autre élément est paramétré à droite.

Note Shift (Décalage de note)

Définit la valeur de transposition (en demi-tons) en fonction de laquelle la hauteur de ton est augmentée ou diminuée.

Réglages : -24 – +0 – +24

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper) (Plage supérieure de variation de la hauteur de ton)
PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower) (Plage inférieure de variation de la hauteur de ton)

Détermine la plage maximale de variation de hauteur de ton en demi-tons.
Si vous attribuez au paramètre supérieur la valeur +12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. Par ailleurs, un réglage inférieur d'une valeur de -12 diminue la hauteur de ton d'une octave maximum (12 demi-tons) lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas.

Réglages : -48 semi (demi-tons) – +0 semi – +24 semi

Mono/Poly

Détermine si la voix est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes simultanément).

Réglages : mono, poly

mono	Lorsque le paramètre est réglé sur « mono », la voix sélectionnée est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois). Pour bon nombre de sons instrumentaux, tels que la basse et la voix principale de synthétiseur, ce réglage autorise une performance en legato plus douce et naturelle que lorsque le paramètre est spécifié sur « poly ».
poly	Lorsque le paramètre est réglé sur « poly », la voix sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (plusieurs notes simultanément ou un accord).

Key Assign Mode (Mode d'affectation de touche)

Ce paramètre s'avère particulièrement utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant.

Réglages : single (unique), multi

single	Si le réglage est spécifié sur « single » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de sons interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.
multi	Si le réglage est spécifié sur « multi » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront rendues audibles en même temps.

Porta Sw (Portamento Switch) (Sélecteur de portamento)

Détermine si le Portamento est appliqué ou non à la voix actuellement sélectionnée.

Réglages : off (désactivation), on (activation)

Porta Time (Portamento Time) (Temps de portamento)

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet Portamento est appliqué. L'effet du paramètre varie selon les réglages de « Portamento Time Mode » (Mode du temps portamento).

Réglages : 0 – 127

Porta Mode (Portamento Mode) (Mode Portamento)

Détermine la manière dont le Portamento est appliqué à votre performance au clavier.

Réglages : fingered (à plusieurs doigts), fulltime (total)

fingered	Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
fulltime	Le portamento s'applique à plusieurs notes.

Porta Time Mode (Portamento Time Mode) (Mode du temps portamento)

Détermine la manière dont la hauteur de ton change avec le temps.

Réglages : rate1 (vitesse 1), time1 (temps 1), rate2 (vitesse 2), time2 (temps 2)

rate1	La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée.
time1	La hauteur de ton change dans le temps spécifié.
rate2	La hauteur de ton change à la vitesse spécifiée sur une octave.
time2	La hauteur de ton change dans le temps spécifié sur une octave.

Porta Lgt Slope (Portamento Legato Slope) (Pente du legato portamento)

Lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur « mono », le jeu en legato peut produire une attaque artificielle, selon la forme d'onde affectée à la voix sélectionnée. Pour résoudre ce problème, vous pouvez utiliser ce paramètre afin de régler l'attaque de la voix. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur une valeur faible pour les formes d'onde disposant d'attaques courtes, et sur une valeur élevée pour les formes d'onde aux attaques longues.

Réglages : 0 – 7

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Micro Tune Bank (Micro Tuning Bank) (Banque d'accords micro)

Détermine le paramètre Micro Tuning Bank.

Réglages : preset (présélection), user (utilisateur)

preset	Contient les 13 types d'accords micro présélectionnés.
user	Contient vos types d'accord micro originaux, créés sur l'écran Micro Tuning (Accord micro) (page 140) du mode Utility.

Micro Tune No. (Micro Tuning Number) (Numéro d'accord micro)

Détermine le numéro d'accord micro. La banque présélectionnée fournit 13 types dont « tempérament égal », le type le plus courant. Pour obtenir les détails sur le paramètre Micro Tuning, reportez-vous à la section « Micro Tuning » (page 64) figurant dans les informations complémentaires.

Réglages : Preset Bank (Banque d'accords présélectionnés) : 1 – 13 (Reportez-vous à la liste des accords micro en page 64).
User Bank (Banque utilisateur) : 1 – 8

Micro Tune Root (Micro Tuning Root) (Note fondamentale de l'accord micro)

Définit la note fondamentale de chaque gamme. Ce réglage peut s'avérer non nécessaire pour certaines gammes.

Réglages : C – B

3 Arpeggio (Arpège)

Détermine si l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpège attribués à chaque voix (« Arp Edit ») ou uniquement les arpèges sélectionnés (« Arp 1 – 5 Type »).

Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Arpeggio à partir du panneau avant à l'aide de la touche [ARP ON/OFF].

Réglages : off, on

Arp Select (Arpeggio 1 – 5 Select) (Sélection des touches d'arpège 1 – 5)

Sélectionnez une des touches « ARP1 » – « ARP5 ». L'icône de la croche affichée dans les réglages indique qu'un type d'arpège (hormis la valeur « off ») est sélectionné pour l'arpège. Lorsque la touche de fonction Arpeggio/Effect (Arpèges/effets) est réglée sur « ARP SELECT », vous pouvez sélectionner une des valeurs Arp 1 – Arp 5 via les touches de fonction.

Réglages : Arp 1 – Arp 5

Arp Edit (Arpeggio Edit) (Édition d'arpège)

Détermine si l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpège attribués à chaque voix.

Arp Sw (Arpeggio Switch)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Ce paramètre est identique à « Arp Select » de l'écran Arp Select (Sélection d'arpège) en mode Voice Edit.

Réglages : off, on

Arp Hold (Arpeggio Hold) (Maintien de l'arpège)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante.

Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on

sync-off	Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. Vous réactivez la reproduction de l'arpège en appuyant sur n'importe quelle touche.

NOTE : Le même résultat est obtenu à la réception du message de changement de commande de « SUSTAIN » (Numéro de commande = 64) lorsque le paramètre « Arp Sw » est réglé sur « on ».

Arp Tempo (Arpeggio Tempo) (Tempo de l'arpège)

Détermine le tempo de l'arpège.

Réglages : 5 – 300

NOTE : Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, un logiciel DAW ou un périphérique MIDI et vous souhaitez le synchroniser sur le périphérique concerné, vous devrez régler le paramètre MIDI Sync (Synchronisation MIDI) dans l'écran Utility MIDI (Utilitaires MIDI) (page 137) sur « external » (externe) ou « auto ». Lorsque le réglage MIDI Sync est spécifié sur « auto » (uniquement si l'horloge MIDI est transmise en continu) ou « external », le paramètre de tempo dont il est question ici indique « external » et sa valeur ne pourra pas être modifiée.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Velocity Rate (Taux de vélocité)

Détermine le décalage de vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est spécifié sur une valeur de 100 %, les vélocités initiales sont utilisées. Des réglages inférieurs à 100 % réduisent les vélocités des notes arpégées, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent.
Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 1; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : 0 – 200%

Gate Time Rate (Taux de durée de gate)

Détermine le décalage de la durée de gate ou la longueur des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre a pour valeur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Il est impossible de diminuer la durée de gate en deçà de sa valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement spécifiées sur cette valeur minimale.

Réglages : 0 – 200%

Unit Multiply (Vitesse de reproduction de l'unité)

Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value (Valeur de quantification)

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de morceau sont alignées ou définit les temps des données de morceau auxquels le swing est appliqué. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la résolution des noires, calculée en impulsions d'horloge.

Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Quantize Strngth (Quantize Strength) (Force de quantification)

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % entraîne les événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %.

Réglages : 0% – 100%

Swing

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 1 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 1 les avancent. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value, qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

NOTE : Si la valeur du paramètre Quantize Value est réglée sur la valeur du triolet, le paramètre Swing s'appliquera à la dernière note de chaque triolet.

Octave Range (Plage d'octave)

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octave. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas.

Réglages : -3 – +0 – +3

Change Timing (Modification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure » (mesure), le type d'arpège est changé en début de mesure suivante.

Réglages : realtime (temps réel), measure (mesure)

Velocity Mode (Mode vélocité)

Règle la vélocité des notes de l'arpège à réception du message d'activation de note.

Réglages : original, thru (contournement)

original	La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.
thru	L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmentera.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Key Mode (Mode touche)

Détermine la manière dont l'arpège est reproduit à réception des messages d'activation de note.

Réglages : sort (tri), thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort	Si vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la même séquence sera reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.
thru	Lorsque vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes de l'accord), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.
direct	Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lors de la reproduction de l'arpège, les événements tels que Pan (Panoramique) et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance du générateur de sons. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données non liées aux notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.
sort+direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.
thru+direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

NOTE : Certains types d'arpège de la catégorie « Cntr » peuvent ne pas avoir d'événements de note. Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » ou « thru », aucun son ne sera émis, même si vous enfoncez la touche correspondante du clavier.

NoteLimit Lo/Hi (Note Limit Low/High) (Limite de note inférieure/supérieure)

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes reçues dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 alors que les notes exécutées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Velocity Limit Lo/Hi (Velocity Limit Low/High) (Limite de vélocité inférieure/supérieure)

Détermine la vélocité la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. L'arpège est reproduit uniquement pour les notes reçues dans la plage de vélocité spécifiée. Par exemple, une limite de vélocité définie sur la plage 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (douce) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127).

Réglages : 1 – 127

Octave Shift (Changement d'octave)

Déplace la hauteur de ton de l'arpège de plusieurs octaves vers le haut ou le bas.

Réglages : -10 – +10

Loop (Boucle)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Si ce paramètre est spécifié sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même en cas de maintien des notes.

Réglages : off, on

Trigger Mode (Mode de déclenchement)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête dès que la note est relâchée. Par contre, si ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), l'activation de la note lancera ou arrêtera, selon le cas, la reproduction de l'arpège, mais le relâchement de la note n'aura aucune incidence sur la reproduction de l'arpège. Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « gate ».

Réglages : gate, toggle

NOTE : Le réglage « toggle » du paramètre Trigger Mode prévaut sur les réglages Arp Hold de l'écran Arp Edit (page 36). En d'autres termes, lorsque le paramètre Arp Hold est réglé sur « on » ou « sync-off » (synchronisation désactivée), le fait d'appuyer sur la note lance ou arrête la reproduction de l'arpège lorsque le paramètre Trigger Mode est spécifié sur « toggle ».

Accent Vel Th (Accent Velocity Threshold) (Seuil de vélocité de la phrase accentuée)

Certains types d'arpège incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement à réception d'une vélocité supérieure à la valeur spécifiée. Ce paramètre détermine la vélocité minimale de déclenchement de la phrase accentuée.

Réglages : off, 1 -127

Accnt Strt Qtz (Accent Start Quantize) (Quantification du début de l'accentuation)

Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre Accent Velocity Threshold ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute à réception de la vélocité. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase démarre sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité.

Réglages : off, on

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Random SFX (Effets spéciaux aléatoires)

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) à réception d'un message de désactivation de note. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX.

Réglages : off, on

SFX Vel Offset (Random SFX Velocity Offset) (Décalage de vélocité des effets spéciaux aléatoires)

Détermine la valeur de décalage des notes reproduites sous la fonction Random SFX par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Random SFX Key On Control) (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial Random SFX est reproduit selon la vélocité préprogrammée. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », le son spécial de Random SFX est exécuté en fonction de la vélocité générée par l'activation de note.

Réglages : off, on

Arp 1 – 5 Type (Arpeggio 1 – 5 Type) (Type d'arpège 1 – 5)

Détermine les réglages de l'arpège sélectionnée dans « Arp Select ».

Main Ctgry (Main Category)
Sub Ctgry (Sub Category)

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie de l'arpège contenant le type d'arpège souhaité.

Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories d'arpège en page 7.

Type (Arpeggio Type) (Type d'arpège)

Détermine le numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Les nom et numéro du type d'arpège sélectionné s'affichent à la deuxième ligne de l'écran. Reportez-vous à la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Réglages : off, pre0001 – 6779, usr0001 – 0256

NOTE : Pour plus de détails sur les modalités d'utilisation de la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément), reportez-vous à la page 9.

Vel Rate (Velocity Rate Offset) (Décalage du taux de vélocité)

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Gate Time Rate Offset) (Décalage du taux de durée de gate)

Détermine le réglage du paramètre Gate Time (Durée de gate) ou longueur des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate en deçà de la valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à ce réglage minimum.

Réglages : -100% – +0% – +100%

4 Controller (Contrôleur)

Assign 1 Value (Valeur d'affectation 1)
Assign 2 Value (Valeur d'affectation 2)

Détermine la valeur de décalage des fonctions affectées aux boutons Assign 1/2 (Affectation 1/2) par rapport à leur réglage d'origine.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE : Les fonctions attribuées aux boutons Assign 1/2 sont réglables via les valeurs « Ctrl Set 1 – 6 Src » (Source du jeu de contrôleurs 1 – 6) de l'écran Controller (Contrôleur).

A. Func 1 Mode (Assignable Function 1 Mode) (Mode d'attribution de fonction 1)
A. Func 2 Mode (Assignable Function 2 Mode) (Mode d'attribution de fonction 2)

Détermine si les touches [1] et [2] de la section ASSIGNABLE FUNCTION fonctionnent en mode « latch » (circuit à verrouillage) ou « momentary » (momentané). Lorsque le paramètre est réglé sur « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant lumineux entre les états d'activation et de désactivation. Lorsque le paramètre est réglé sur « momentary », le voyant s'allume aussitôt que la touche est activée ou maintenue et s'éteint dès que la touche est relâchée.

Réglages : momentary, latch

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Ctrl Set 1 – 6 Src (Controller Set 1 – 6 Source) (Source du jeu de contrôleurs 1 – 6)

Détermine le contrôleur de panneau à attribuer et à utiliser pour le jeu sélectionné. Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à ce contrôleur.

Réglages : PitchBend (Pitch Bend Wheel) (Molette de variation de ton), ModWheel (Modulation Wheel) (Molette de modulation), AfterTch (After Touch) (Modification ultérieure), FootCtrl1 (Foot Controller 1) (Contrôleur au pied 1), FootSw (Foot Switch) (Sélecteur au pied), Ribbon (Ribbon Controller) (Contrôleur de ruban), Breath (Breath Controller) (Contrôleur de souffle), Assign 1 (Affectation 1), Assign 2 (Affectation 2), FootCtrl2 (Foot Controller 2) (Contrôleur au pied 2) A. Func 1 (Assignable Function 1) (Fonction attribuable 1), A. Func 2 (Assignable Function 2) (Fonction attribuable 2)

NOTE : Le numéro de commande sur l'écran Controller du mode Utility peut être sélectionné pour le contrôleur susceptible d'être modifié via ce paramètre.

NOTE : Vous pouvez déterminer la manière dont la molette de variation de ton affecte le paramètre Destination (ci-dessous) en réglant les paramètres Pitch Bend Range Upper (Plage de variation de ton supérieure) et Pitch Bend Range Lower (Plage de variation de ton inférieure) sur l'écran Play Mode (page 35).

Ctrl Set 1 – 6 Dest (Controller Set 1 – 6 Destination) (Destination du jeu de contrôleurs 1 – 6)

Détermine le paramètre commandé par le contrôleur source (ci-dessus). Vous pouvez sélectionner un paramètre pour chaque contrôleur parmi 101 paramètres, tels que le volume, la hauteur de ton ou la profondeur de l'OBF.

Réglages : Reportez-vous à la liste des commandes figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : En ce qui concerne les paramètres « Insertion Effect A Parameter 1 – 16 », « Insertion Effect B Parameter 1 – 16 » et « Vocoder 1 – 32 » décrits dans la liste des commandes, les noms réels des paramètres du type d'effet sélectionné sont affichés à l'écran. Si « insA/B---(Prm 1 ~ 16) » apparaît au lieu d'un nom clair, cela signifie qu'aucune fonction ne lui est affectée.

NOTE : Lorsqu'un seul au moins des paramètres « Controller Set 1 – 6 Element Sw » est réglé sur « off » et que les paramètres relatifs aux éléments sont affectés à l'un des paramètres « Ctrl Set 1 – 6 Dest », un point d'exclamation (« ! ») s'affiche en début de valeur des paramètres « Ctrl Set 1 – 6 Src », « Ctrl Set 1 – 6 Dest » et « Ctrl Set 1 – 6 Depth ». Ceci indique que la fonction spécifiée comme destination ne s'applique pas à tous les éléments.

Ctrl Set 1 – 6 Depth (Controller Set 1 – 6 Depth) (Profondeur du jeu de contrôleurs 1 – 6)

Détermine dans quelle mesure le contrôleur Source affecte le paramètre Destination. Pour les valeurs négatives, le fonctionnement du contrôleur est inversé ; les valeurs maximales du contrôleur produisent des modifications minimales du paramètre.

Réglages : -64 – +0 – +63

Controller Set 1 – 6 Element Sw (Controller Set 1 – 6 Element Switch) (Sélecteur d'élément du jeu de contrôleurs 1 – 6) EDITOR

Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel. Ce paramètre est désactivé lorsque le réglage « Ctrl Set 1 – 6 Dest », décrit ci-dessus, est spécifié sur un paramètre non lié aux éléments de voix. Lorsque certaines touches sont réglées sur « on », les éléments correspondants doivent être affectés par le contrôleur sélectionné.

5 LFO (Common LFO) (OBF commun)

Détermine les modalités de production de vibrato, de trémolo et d'effet wah à l'aide de l'oscillateur à basses fréquences LFO (OBF). Dans les écrans suivants, vous avez la possibilité de régler les paramètres LFO de base, communs à tous les éléments de la voix concernée.

Wave (Onde)

Sélectionne l'onde et détermine la modulation du son par la forme d'onde de l'OBF.

Réglages : triangle (triangulaire), triangle+ (triangulaire+), saw up (dents de scie vers le haut), saw down (dents de scie vers le bas), squ1/4 (Square 1/4) (carrée 1/4), squ1/3 (Square 1/3), square (carrée), squ2/3 (Square 2/3) (carrée 2/3), squ3/4 (Square 3/4) (carrée 3/4), trapezoid (trapézoïdale), S/H1 (Sample and Hold 1) (Échantillonnage et maintien 1), S/H2 (Sample and Hold 2) (Échantillonnage et maintien 2), user (utilisateur)

user	Vous pouvez créer votre propre onde OBF originale en sélectionnant ce réglage. La création d'onde OBF est disponible uniquement sous S90 XS/S70 XS Editor. Pour les détails, reportez-vous à la section « User LFO Template » (page 43).

Play Mode

Détermine si l'OBF se reproduit en cycle (boucle) ou une seule fois seulement (one shot).

Réglages : loop (boucle), one shot (une seule fois)

Speed (Vitesse)

Détermine la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande. Il est impossible de désactiver ce paramètre lorsque le paramètre « Tempo Sync » (Synchronisation sur le tempo) est activé.

Réglages : 0 – 63

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

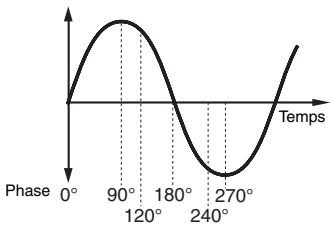
Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Phase

Détermine le point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Tempo Sync (Synchronisation sur le tempo)

Détermine si la vitesse de l'OBF est synchronisée ou non sur le tempo de l'arpège.

Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

NOTE : Lorsque le paramètre est réglé sur « on » et le paramètre MIDI sync sur « auto » dans l'écran MIDI du mode Utility (à condition que l'horloge MIDI soit reçue en continu) ou « external » (externe), la vitesse de l'OBF est synchronisée sur l'horloge externe.

Tempo Speed (Vitesse du tempo)

Ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Tempo Sync » ci-dessus est spécifié sur « on ». Il permet d'effectuer des réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions de l'OBF avec les arpèges.

Réglages :

16th (double croche)	8th/3 (triolets de croches)	16th. (doubles croches pointées)	8th (croches)
4th/3 (triolets de noires)	8th. (croches pointées)	4th (noires)	2nd/3 (triolets de blanches)
4th. (noires pointées)	2nd (blanches)	whole/3 (triolets de rondes)	2nd. (blanches pointées)
4th x 4 (quadruplets de noires ; quatre noires par temps)	4th x 5 (quintolets de noires ; cinq noires par temps)	4th x 6 (sextolets de noires ; six noires par temps)	4th x 7 (septolets de noires ; sept noires par temps)
4th x 8 (octuplets de noires ; huit noires par temps)	4th x 16 (seize noires par temps)	4th x 32 (32 noires par temps)	4th x 64 (64 noires par temps)

NOTE : Le réglage de type de note ci-dessus est synchronisé avec le tempo de la reproduction d'arpège.

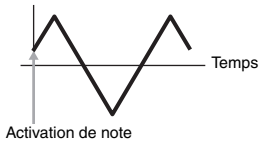
Key On Reset (Réinitialisation consécutive à un message d'activation de note)

Détermine si l'OBF est réinitialisé ou non à chaque fois qu'un message Note On (Activation de note) est reçu. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

Réglages : off, each-on (remise à zéro à chaque note), 1st-on (remise à zéro à la 1ère note)

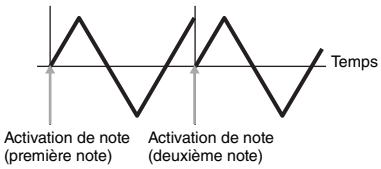
off

L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase de celui-ci à ce stade-là.



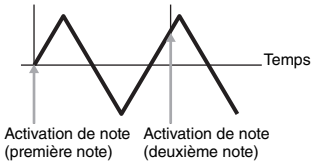
each-on

L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus).



1st-on

L'OBF repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (ci-dessus). Si vous jouez une deuxième note alors que la première est en cours d'exécution (aucun message Note Off (Désactivation de note) reçu), l'OBF ne se réinitialisera pas à la phase spécifiée (absence de synchronisation) avec la deuxième note et les suivantes.



NOTE : La phase de début est déterminée par le paramètre « Phase », bien qu'elle soit représentée par la valeur 0, tel qu'indiqué dans le schéma.

Random Speed (Vitesse aléatoire)

Détermine le degré de variation aléatoire de la vitesse de l'OBF. Un réglage de « 0 » correspond à la vitesse d'origine. Des valeurs supérieures entraînent un changement de vitesse plus important. Il est impossible de désactiver ce paramètre lorsque le paramètre « Tempo Sync » est activé.

Réglages : 0 – 127

Delay Time (Temps de retard)

Détermine le temps (retard) entre le moment où vous recevez un message Note On (Activation de note) et celui où l'OBF entre en jeu. Une valeur élevée se traduit par un retard prolongé.

Réglages : 0 – 127

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Fade In Time (Temps d'ouverture en fondu sonore)

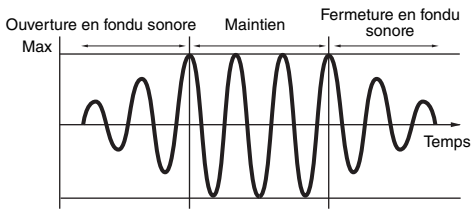
Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement, en un fondu sonore, une fois le retard écoulé. Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture en fondu sonore est lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard.

Réglages : 0 – 127

Hold Time (Temps de maintien)

Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long.
Le réglage « hold » ne produit aucune fermeture en fondu sonore.

Réglages : 0 – 126, hold (maintien)



Fade out Time (Temps de fermeture en fondu sonore)

Définit le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le temps de maintien écoulé). Plus la valeur est élevée, plus la fermeture en fondu sonore est lente.

Réglages : 0 – 127

LFO Set 1 – 3 Dest (LFO Set 1 – 3 Destination) (Destination du jeu LFO 1 – 3)

Définit les paramètres devant être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF. Vous pouvez affecter trois destinations à cet effet et avez le choix entre plusieurs paramètres par destination.

Réglages : insA1 – insA16, insB1 – insB16, voco1 – voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

Effect Parameters (insA1 – insA16, insB1 – insB16, voco 1 – voco 32)	Chaque paramètre lié au type d'effet sélectionné est modulé de manière cyclique. Lorsqu'un paramètre est sélectionné, le nom du paramètre correspondant au type d'effet sélectionné apparaît dans la partie inférieure de l'écran.
A mod (Amplitude Modulation Depth) (Profondeur de modulation de l'amplitude)	Effet de trémolo produit par modulation cyclique du volume.
P mod (Pitch Modulation Depth) (Profondeur de modulation de la hauteur de ton)	Effet de vibrato produit par le changement cyclique de hauteur de ton.
F mod (Filter Modulation Depth) (Profondeur de modulation du filtre)	Effet de wah produit par le changement cyclique de clarté tonale.
reso (Resonance) (Résonance)	Effet de wah spécial produit par modulation cyclique de la résonance.
pan (panoramique)	Effet produit par la modulation cyclique de la position de balayage panoramique stéréo.
LFOspd (Element LFO Speed) (Vitesse de l'OBF de l'élément)	Lorsque ce paramètre est sélectionné, la vitesse du paramètre Common LFO module de manière cyclique celle du paramètre Element LFO (OBF d'élément).

NOTE : Lorsqu'un seul au moins des paramètres « LFO Set 1 – 3 Element Sw » est réglé sur « off » et que les paramètres relatifs aux éléments sont affectés à l'un des paramètres « Ctrl Set 1 – 3 Dest », un point d'exclamation (« ! ») s'affiche en début de valeur des paramètres « Ctrl Set 1 – 3 Dest » et « Ctrl Set 1 – 3 Depth ». Ceci indique que la fonction spécifiée comme destination ne s'applique pas à tous les éléments.

LFO Set 1 – 3 Depth (Profondeur du jeu LFO 1 – 3)

Définit la profondeur de l'onde de l'OBF.

Réglages : 0 – 127

LFO Set 1 – 3 Element Sw (LFO Set 1 – 3 Element Switch) (Sélecteur d'élément du jeu LFO 1 – 3) EDITOR

Détermine si l'OBF doit affecter ou non chaque élément individuel sous S90 XS/S70 XS Editor. Lorsque certaines touches sont réglées sur « on », les éléments correspondants doivent être affectés par l'OBF.

Réglages : on, off

LFO Set 1 – 3 Depth Offset (Décalage de profondeur du jeu LFO 1 – 3) EDITOR

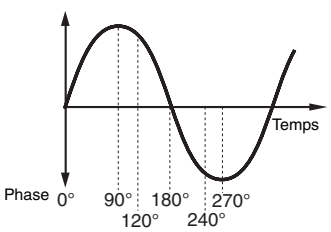
Détermine les valeurs de décalage du paramètre LFO Set 1 – 3 Depth (ci-dessus) pour les éléments concernés. Si la valeur résultante de LFO Set 1 – 3 Depth est inférieure à zéro, le paramètre sera spécifié sur 0 ; si le réglage obtenu est supérieur à 127, il sera défini sur 127.

Réglages : 0 – 127

LFO Phase Offset (Décalage de phase de l'OBF) EDITOR

Détermine les valeurs de décalage du paramètre Phase pour les différents éléments sous S90 XS/S70 XS Editor .

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

User LFO Cycle (Cycle OBF utilisateur) EDITOR

Détermine le nombre de pas nécessaire à la création d'une onde sous S90 XS/S70 XS Editor.

Réglages : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

User LFO Slope (Pente OBF utilisateur) EDITOR

Détermine les caractéristiques de pente ou de rampe de l'onde OBF sous S90 XS/S70 XS Editor.

Réglages : off, up (haut), down (bas), up&down (haut et bas)

off	Absence de pente.
up	Crée une pente vers le haut.
down	Crée une pente vers le bas.
up&down	Crée une pente vers le haut qui redescend vers le bas.

User LFO Template (Modèle OBF utilisateur) EDITOR

Vous pouvez sélectionner un modèle préprogrammé pour l'onde OBF sous S90 XS/S70 XS Editor.

Réglages :

all 0	Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur 0.
all -64	Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur -64.
all +63	Les valeurs de toutes les étapes sont paramétrées sur +63.
saw up	Crée une onde en dent de scie vers le haut.
saw down	Crée une onde en dent de scie vers le bas.
even step	Les valeurs de toutes les étapes impaires sont paramétrées sur +63 et celles des étapes paires sur -64.
odd step	Les valeurs de toutes les étapes paires sont paramétrées sur +63 et celles des étapes impaires sur -64.
random	Crée une onde de base aléatoire. Chaque fois que vous cliquez sur la touche aléatoire, une onde OBF choisie au hasard apparaît à l'écran.

User Wave Step Value (Valeur des pas de l'OBF utilisateur) 1 – 16 EDITOR

Détermine la valeur des différents pas sous S90 XS/S70 XS Editor.

Réglages : -64 – +0 – +63

6 Filter/EG (Filtre/Générateur d'enveloppe)

Vous avez la possibilité de régler les paramètres Filter/EG de base, communs à tous les éléments de la voix concernée. Ces réglages vous permettent de contrôler la transition du son entre le moment où vous enfoncez la touche et celui où vous la relâchez.

Cutoff (Coupure)

Détermine la valeur de décalage commune des fréquences de coupure du filtre pour tous les éléments (page 50). Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance (Résonance)

Détermine la valeur de décalage commune des paramètres Resonance/Width (Largeur) du filtre pour tous les éléments (page 50). Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG Attack Time/Decay Time/Release Time/Depth) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de relâchement/Profondeur du Générateur d'enveloppe de filtre (FEG))

Détermine les paramètres FEG de la voix concernée. Le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) vous permet de contrôler la transition au niveau du timbre (coupure de fréquence) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. Les réglages effectués ici sont appliqués aux mêmes paramètres que dans l'écran Filter EG (Générateur d'enveloppe de filtre) (page 51) du mode Element Edit sous forme de décalage. Le paramètre « FEG Sustain » (Maintien du FEG) est indisponible ici.

Réglages : -64 – +0 – +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG Attack Time/Decay Time/Sustain Level/Release Time) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de maintien/Temps de relâchement du Générateur d'enveloppe d'amplitude (AEG))

Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de volume à partir du moment où vous appuyez sur une note jusqu'au moment où le son est interrompu. Les réglages effectués ici sont appliqués aux mêmes paramètres que dans l'écran Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) (page 54) du mode Element Edit sous forme de décalage. Les différents paramètres Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) peuvent être modifiés directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

7 3 Band EQ (Égaliseur à 3 bandes)

Low Freq (Low Frequency) (Basses fréquences)
Low Gain (Gain basses fréquences)
Mid Freq (Middle Frequency) (Moyenne fréquence)
Mid Gain (Middle Gain) (Gain moyennes fréquences)
Mid Q (Middle Q) (Largeur de bande moyenne)
High Freq (High Frequency) (Haute fréquence)
High Gain (Gain hautes fréquences)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique doté de trois bandes (High, Mid et Low) Vous pouvez atténuer ou renforcer le niveau de chaque bande de fréquences (High, Mid, Low) afin de changer le son de la voix. Pour la bande de moyennes fréquences, vous avez également la possibilité de régler le paramètre Q. Ces paramètres, à l'exception de « Low Freq », « High Freq » et « Mid Q », peuvent être modifiés directement à l'aide du bouton.

Freq (Fréquence)

Règle la fréquence de chaque bande de fréquences. Spécifiez la valeur sur la fréquence que vous souhaitez atténuer ou renforcer.

Réglages : Low Freq : 50.1Hz – 2.00kHz, Mid Freq : 139.7Hz – 10.1kHz, High Freq : 503,8Hz –14,0kHz

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquences sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus le gain est important. Plus la valeur est inférieure, plus le gain est faible.

Réglages : -12.00dB – +0dB – +12.00dB

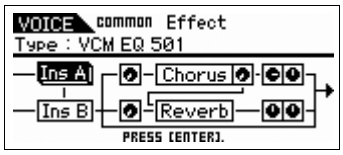
Q

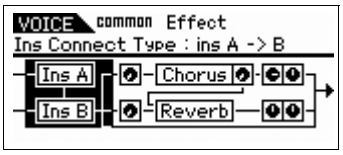
Détermine le paramètre Q ou la largeur de bande de moyennes fréquences. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite. Plus la valeur est faible, plus largeur de bande est grande.

Réglages : 0.7 – 10.3

NOTE : Le réglage Q est uniquement disponible pour la bande moyenne, qui est un égaliseur de type peaking. Le « peaking » (en référence à la forme en crête (« peak »)) vous permet d'atténuer ou d'accentuer une fréquence spécifique et d'en contrôler la largeur ou l'étroitesse de bande. Par ailleurs, l'égalisation des bandes de fréquences hautes et basses est de type shelving, ce qui vous permet d'atténuer ou de renforcer le signal aux fréquences situées au-dessus ou au-dessous du réglage de fréquence spécifié.

8 Effect (Effet)





Ins Connect Type (Insertion Connection Type) (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui donne une idée claire de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 15.

Réglages : parallel (parallèle), ins A -> B, ins B -> A, vocoder

parallel	Les signaux traités par le bloc des effets d'insertion A et B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb ainsi qu'aux paramètres du bloc Chorus.
ins A -> B	Les signaux traités par l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités via l'effet d'insertion B sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb ainsi qu'aux paramètres du bloc Chorus.
ins B -> A	Les signaux traités par l'effet d'insertion B sont envoyés vers l'effet d'insertion A, et les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ, Reverb ainsi qu'aux paramètres du bloc Chorus.
vocoder	Les effets d'insertion A et B sont unifiés, puis utilisés comme effet Vocoder. Les signaux traités via le bloc Vocoder sont transmis aux paramètres Master Effect, Master EQ ainsi qu'aux paramètres des blocs Reverb et Chorus.

Chorus Send (Envoi de chœur)

Règle le niveau d'envoi de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Chorus Return (Retour de chœur)

Définit le niveau de retour de l'effet Chorus. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Chorus Pan (Balayage panoramique du chœur)

Détermine la position de balayage panoramique du son produit par l'effet de chœur.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Chorus To Reverb (Chœur vers réverbération)

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus profonde est la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chœur.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Règle le niveau d'envoi de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Reverb Return

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Pan (Balayage panoramique de réverbération)

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Element Out (Sortie d'élément) 1 – 8 EDITOR

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) requis pour traiter séparément les éléments individuels sous S90 XS/S70 XS Editor. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifié.

Réglages : thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Ins A (Insertion Effect A) (Effet d'insertion A)
Ins B (Insertion Effect B) (Effet d'insertion B)
Vocoder
Chorus
Reverb

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Effect Parameter.

Paramètres d'effets

Switch (Basculement)

Détermine si l'effet principal peut être utilisé ou pas. Ce paramètre ne peut pas être sélectionné depuis cet écran.

Category (Catégorie)
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets répertoriés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez des détails sur les catégories et les types d'effets à la page 16.

NOTE : Il n'est pas nécessaire de définir le réglage du paramètre « Category » dans l'écran des paramètres Reverb ou Vocoder car ces effets ne disposent respectivement que d'une seule catégorie chacun.

Preset (Présélection)

Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour obtenir une liste des réglages d'effets, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter (Paramètre d'effet) 1 – 16

Pour un paramétrage précis des paramètres d'effet.
Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour obtenir une liste complète des types d'effet disponibles dans les différents blocs d'effets, reportez-vous à la liste des types d'effets figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : Les paramètres liés à l'effet Vocoder incluent les numéros 1 à 32.

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Element Edit EDITOR

Si vous voulez éditer les sons constituant une voix et les paramètres de base qui déterminent le son, comme par exemple Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), appelez l'écran Element Edit. Ces paramètres ne peuvent être modifiés que sous S90 XS/S70 XS Editor et non sur l'instrument lui-même. Pour plus de détails sur les fenêtres de configuration des différents paramètres, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel S90 XS/S70 XS Editor.

NOTE : Le synthétiseur S90 XS/S70 XS vous autorise à régler le niveau d'un élément, à activer/désactiver le sélecteur d'élément et à modifier un élément solo (isolé).
Les touches numériques [1] – [8] permettent de sélectionner l'élément alors que les touches numériques [9] – [16] servent à activer/désactiver l'élément et à sélectionner un élément solo. En appuyant sur la touche [MUTE] (Assourdissement) de sorte à allumer son voyant lumineux, vous pouvez faire basculer l'élément entre les états d'activation/désactivation via les touches numériques [9] – [16]. En appuyant sur la touche [SOLO] (Isolement) afin d'en allumer le voyant lumineux, vous sélectionnez l'élément solo à l'aide des touches numériques [9] – [16].
En mode Voice Edit, vous avez également la possibilité d'utiliser les curseurs pour commander le niveau d'élément de la voix normale, à condition que la touche de fonction des curseurs soit réglée sur « REV SEND » (Envoi de réverbération) et que vous appuyiez sur celle-ci à plusieurs reprises afin d'éteindre les voyants de la fonction de curseur.

OSC (Oscillateur)

Element Switch (Sélecteur d'élément) 1 – 8

Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « off », l'élément en cours d'édition est inaudible.

Réglages : off (désactivé), on (activé)

Wave Bank (Waveform Bank) (Banque de formes d'ondes)
Category (Waveform Category) (Catégorie de formes d'ondes)
Number (Waveform Number) (Numéro de la forme d'onde)
Name (Waveform Name) (Nom de la forme d'onde)

Définit la forme d'onde affectée à l'élément. Seules les banques présélectionnées sont disponibles pour la banque de formes d'onde. Pour plus de détails sur les formes d'onde présélectionnées, reportez-vous à la liste des formes d'onde figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

XA Control (Expanded Articulation Control) (Commande Expanded Articulation)

Expanded Articulation (XA) est une fonctionnalité spécifique au synthétiseur S90 XS/S70 XS, qui améliore considérablement la souplesse et le réalisme des performances. Ce paramètre détermine les modalités d'application de la fonctionnalité XA aux éléments. Essayez de régler ce paramètre en référence aux cinq types du mode XA décrits ci-dessous. Vous pouvez obtenir le son souhaité selon l'articulation de votre performance en affectant un seul réglage Elm Group (Element Group) de groupe d'éléments aux éléments dotés du même type de mode XA.

Réglages : normal, legato, key off sound (son avec désactivation de touche), wave cycle (cycle d'onde), wave random (onde aléatoire), all AF off (désactivation de toutes les fonctions attribuables), AF 1 on (activation de la fonction attribuable 1), AF 2 on (activation de la fonction attribuable 2)

normal	Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit normalement à chaque fois que vous appuyez sur une note.
legato	Lorsque ce réglage est sélectionné et le mode Mono enclenché, un élément alternatif (différent de celui qui est utilisé lorsque le paramètre XA Control est spécifié sur « normal ») est reproduit dès que vous jouez au clavier en legato (interprétation de la note d'une mélodie ou d'une ligne à une seule note avant le relâchement de la note précédente).
key off sound	Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit à chaque fois que vous relâchez la note.
wave cycle	Lorsque ce réglage est sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit en alternance selon son ordre numérique, à chaque fois que vous jouez une note. (En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la seconde note l'élément 2, et ainsi de suite).
wave random	Lorsque ce réglage est sélectionné pour plusieurs éléments, chaque élément retentit de manière aléatoire dès que vous appuyez sur une note.
all AF off	Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit lorsque les deux touches ASSIGNABLE FUNCTION sont désactivées.
AF 1 on	Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit lorsque la touche ASSIGNABLE FUNCTION [1] est activée.
AF 2 on	Lorsque ce réglage est sélectionné, l'élément retentit à condition que la touche [2] de la section ASSIGNABLE FUNCTION soit activée.

Elm Group (Element Group) (Groupe d'éléments)

Détermine le groupe du paramètre XA Control de sorte que les éléments d'un même groupe soient appelés dans l'ordre ou de manière aléatoire. Affecte le numéro de groupe aux éléments disposant d'un même type de mode XA.
Ce réglage est indisponible lorsque les paramètres du mode XA de tous les éléments sont spécifiés sur « normal ».

Réglages : 1 – 8

Key on Delay (Retard de l'activation de touche)

Détermine le temps (retard) entre le moment où vous appuyez sur une note au clavier et celui où le son est audible. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard est long.

Réglages : 0 – 127

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Tempo Sync (Delay Tempo Sync) (Retard de synchronisation sur le tempo)

Détermine si le paramètre « Key on Delay » (Retard de l'activation de touche) est synchronisé sur le tempo de l'arpège.

Réglages : off (non synchronisé), on (synchronisé)

Tempo (Delay Tempo) (Retard de tempo)

Détermine la synchronisation du retard consécutif à un message d'activation de note lorsque le paramètre Tempo Sync (Delay Tempo Sync) est activé.

Réglages :

16th	8th/3 (triolets de croches)	16th. (doubles croches pointées)	8th
4th/3 (triolets de noires)	8th. (croches pointées)	4th (noires)	2nd/3 (triolets de blanches)
4th. (noires pointées)	2nd (blanches)	whole/3 (triolets de rondes)	2nd. (blanches pointées)
4th x 4 (quadruplets de noires ; quatre noires par temps)	4th x 5 (quintolets de noires ; cinq noires par temps)	4th x 6 (sextolets de noires ; six noires par temps)	4th x 7 (septolets de noires ; sept noires par temps)
4th x 8 (octuplets de noires ; huit noires par temps)			

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade) (Fondu enchaîné en réponse à la vélocité)

Ce paramètre détermine la diminution progressive du son de l'élément proportionnellement à la distance des changements de vélocité en dehors des valeurs définies par Velocity Limit (Limite de vélocité). Un réglage de 0 ne produit pas de son en dehors du réglage spécifié par le paramètre Velocity Limit. Plus la valeur est élevée, plus la diminution de niveau est progressive. Ce paramètre trouve son application pratique dans la création de fondus enchaînés au son naturel, en réponse à la vélocité, dans lesquels les éléments (formes d'onde) subissent des modifications progressives en fonction de la force de jeu.

Réglages : 0 – 127

Velocity Limit (Limite de vélocité)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité couvrant la réponse des différents éléments. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Cette fonction vous permet, par exemple, d'entendre un certain élément lorsque vous jouez doucement et d'obtenir un autre son lorsque vous jouez fort. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

Note Limit (Limite de note)

Détermine les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour chaque élément. L'élément sélectionné n'est audible que lorsque vous jouez des notes situées de cette plage. Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la plus grave ensuite, comme par exemple « C5 à C4 », la plage de notes sera de « C–2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Tune (Accord)

Coarse (Coarse Tuning) (Accord grossier)

Définit la hauteur de ton de chaque élément en demi-tons.

Réglages : -48semi – +0semi – +48semi

Fine (Fine Tuning) (Accord fin)

Définit la hauteur de ton de chaque élément en centièmes.

Réglages : -64cent (centièmes) – +0cent – +63cent

VelSens (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)

Détermine la manière dont la hauteur de ton de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Des valeurs positives entraînent une augmentation de la hauteur de ton à mesure que vous jouez avec plus de force sur le clavier alors que des valeurs négatives induisent l'effet inverse. Une valeur de 0 n'entraîne pas de modification de hauteur.

Réglages : -64 – +0 – +63

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Fine Scaling (Fine Scaling Sensitivity) (Sensibilité d'échelle fine)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le réglage précis de la hauteur de ton (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif provoque une faible modification de la hauteur des graves et une forte modification de celle des aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -64 – +0 – +63

Random (Aléatoire)

Ce paramètre vous permet de faire varier de manière aléatoire la hauteur de ton de l'élément à réception d'un message d'activation de note (Note On). Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Une valeur de « 0 » n'entraîne pas de modification de hauteur.

Réglages : 0 – 127

Pitch Key Follow Center Key (Hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine le numéro de la note centrale du paramètre Pitch Key Follow. Le numéro de note défini ici dispose d'une hauteur identique à la normale, quel que soit le réglage de Pitch Key Follow.

Réglages : C -2 – G8

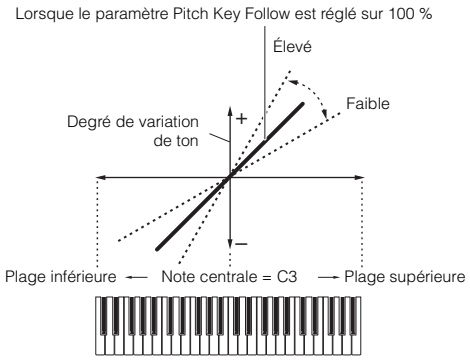
Pitch Key Follow (Pitch Key Follow Sensitivity) (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de l'effet Key Follow (Effet de suivi des touches) ou l'intervalle de hauteur entre les notes adjacentes, dans l'hypothèse que le paramètre « Pitch Key Follow Center Key » (Note centrale de la sensibilité au suivi des touches) est réglé sur une hauteur standard. A + 100 (réglage normal), les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton (100 centièmes). À 0 %, toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale. Dans le cas des valeurs négatives, les réglages sont inversés.

Réglages : -200% – +0% – +200%

NOTE : Ce paramètre est idéal pour créer des accords alternatifs ou jouer des sons qui ne doivent pas être séparés par des demi-tons, tels que les sons de batterie en hauteur dans une voix normale.

Pitch Key Follow et Center Key



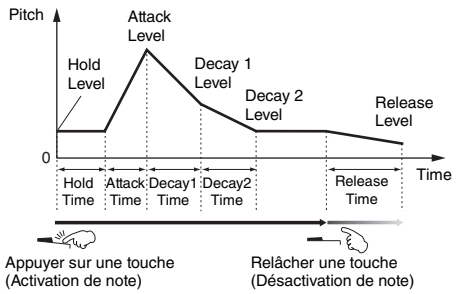
PEG (Pitch EG) (Générateur d'enveloppe de hauteur)

Time (Temps)

Définit la durée de transition du paramètre Pitch EG. Les paramètres Time vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps prolongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

Hold Time	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous jouez une note au clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.
Attack Time	Détermine la vitesse de l'attaque de la hauteur initiale (Hold Level, Niveau de maintien) jusqu'à la hauteur normale (Attack Level, Niveau d'attaque) de la voix après écoulement du temps de maintien.
Decay 1 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur normale (Attack Level) de la voix jusqu'à la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level (Niveau de chute 1).
Decay 2 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la hauteur indiquée par le paramètre Decay 2 Level (Niveau de chute 2).
Release Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la hauteur spécifiée par le paramètre Release Level (Niveau de relâchement) lors du relâchement d'une note.



Level (Niveau)

Définit les réglages de niveau du paramètre Pitch EG. Les paramètres Level vous autorisent à régler le niveau de transition de la hauteur sur la base de la hauteur standard définie par les paramètres Coarse Tuning et Fine Tuning de l'écran Tune (Accord) à chaque point de l'enveloppe.

Réglages : -128 – +0 – +127

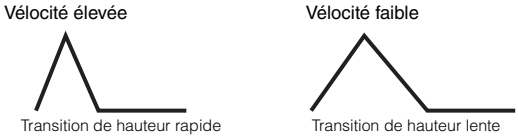
Hold Level	Détermine la hauteur initiale au moment où la note est enfoncée.
Attack Level	Détermine la hauteur de ton normale de la note jouée.
Decay 1 Level	Détermine le niveau de hauteur atteint à partir de Attack Level, après écoulement du temps de Decay1.
Decay 2 Level	Détermine la hauteur du niveau de maintien qui sera conservé pendant tout le temps que la note est enfoncée.
Release Level	Détermine la hauteur finale atteinte après le relâchement de la note.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur) à la vélocité ou la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition rapide du PEG, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition lente du PEG, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63



Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité pour un segment spécifique)

Détermine la partie du PEG affectée par le paramètre Time Velocity Sens.

Réglages : attack (attaque), atk+dcy (attaque+chute), decay (chute), atk+rls (attaque+relâchement), all (tout)

attack	Le paramètre Time Velocity Sens affecte les paramètres Attack Time et Hold Time.
atk+dcy (attaque+chute)	Le paramètre Time Velocity Sens affecte les paramètres Attack Time, Decay 1 Time (Temps de chute 1) et Hold Time.
decay	Le paramètre Time Velocity Sens affecte les paramètres Decay 1/2 Time.
atk+rls (attaque+relâchement)	Le paramètre Time Velocity Sens affecte les paramètres Attack Time, Release Time et Hold Time.
all	Le paramètre Time Velocity Sens affecte tous les paramètres Pitch EG Time (Temps du générateur d'enveloppe de hauteur).

EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)

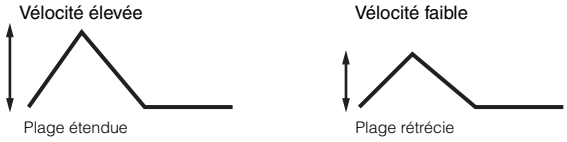
Détermine la plage de variation de l'enveloppe de hauteur. Un réglage de 0 conserve la hauteur telle quelle. Plus la valeur est éloignée de 0, plus la plage de hauteur est grande. Dans le cas de valeurs négatives, le changement de hauteur est inversé.

Réglages : -64 – +0 – +63

EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la profondeur du générateur d'enveloppe à la vélocité)

Détermine la manière dont la plage de hauteur d'un élément réagit à la vélocité. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées provoquent le rétrécissement de la plage de hauteur alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, l'enveloppe de hauteur n'est pas modifiée, quelle que soit la vélocité.

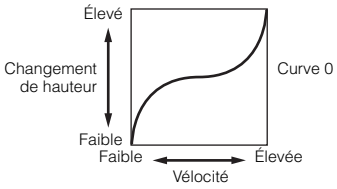
Réglages : -64 – +0 – +63



EG Depth Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de la profondeur du générateur d'enveloppe à la vélocité)

Ces cinq courbes déterminent le mode de production de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vélocité et l'axe vertical la plage de hauteur.

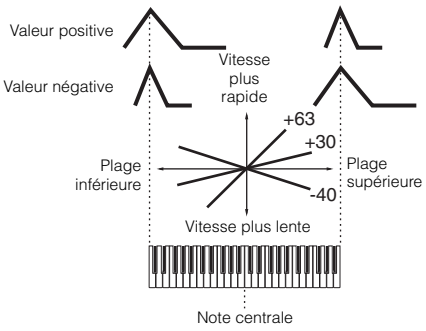
Réglages : Curve (Courbe) 0 – 4



Time Key Follow Center Key (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key) (Note centrale de la sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine la note centrale du paramètre « Time Key Follow » (Temps au suivi des touches). Lorsque vous jouez la note de la touche centrale, le générateur d'enveloppe de hauteur réagit en fonction de ses réglages en cours.

Réglages : C -2 – G8



Time Key Follow (EG Time Key Follow Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent les temps du PEG de l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition élevée du PEG, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Les aigus produisent une vitesse de transition lente du PEG, alors que les graves se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du PEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.

Réglages : -64 – +0 – +63

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Filter Type (Type de filtre)

Type

Détermine le type de filtre de l'élément actuellement sélectionné. Pour plus d'informations sur les différents types disponibles, reportez-vous à la « Liste des types de filtre » figurant dans les informations complémentaires (page 65).

Réglages : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Cutoff (Coupure)

La fréquence de coupure est la fréquence centrale à laquelle les fréquences audio indésirables sont coupées. Ceci détermine la fréquence de coupure du filtre qui permet de régler l'effet du filtre concerné. Les caractéristiques tonales de la voix et la fonction de la fréquence de coupure varient selon le type de filtre sélectionné. Réglez ce paramètre en en vérifiant la valeur avec le graphique du filtre affiché à l'écran.

Réglages : 0 – 255

Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la coupure à la vélocité)

Détermine la réaction de la fréquence de coupure (spécifiée par le paramètre Cutoff ci-dessus) à la vélocité, ou la force avec laquelle vous jouez les notes au clavier. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure, quelle que soit la vélocité. Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

Distance

Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les filtres de type Dual (dotés de deux filtres identiques combinés en parallèle) et de type LPF12 + BPF6). Il suffit qu'un autre type de filtre soit sélectionné pour que ce paramètre devienne indisponible.

Réglages : -128 – +0 – +127

Resonance/Width (Résonance/Largeur)

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe-bande), ce paramètre servira à définir la résonance. En ce qui concerne le filtre passe-bande large BPFw, il sert à régler la largeur de bande de la fréquence. Ceci peut être combiné au paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son. Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer. Lorsque le réglage de Filter Type est spécifié sur « LPF6 » ou « thru », ce paramètre est indisponible.

Réglages : 0 – 127

Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la résonance à la vélocité)

Détermine l'ampleur de la réponse de la résonance à la vélocité ou à la force de votre jeu au clavier. Dans le cas de valeurs positives, plus vous jouez vite, plus la résonance est grande. Une valeur de 0 n'entraîne aucune modification de la valeur de résonance. Dans le cas de valeurs négatives, plus vous jouez lentement, plus la résonance est grande.

Réglages : -64 – +0 – +63

Gain

Détermine le gain du signal envoyé au filtre. Plus la valeur est inférieure, plus le gain est faible. Les caractéristiques tonales générées par le filtre varient selon la valeur spécifiée ici.

Réglages : 0 – 255

Center Key (Note centrale) (Cutoff Key Follow Sensitivity/HPF Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key) (Note centrale de la sensibilité de la coupure au suivi des touches/Note centrale de la sensibilité de la coupure HPF au suivi des touches)

Ceci indique que la note centrale du paramètre Cutoff Key Follow (Coupure au suivi des touches) et HPF Key Follow (Filtre passe-haut au suivi des touches) ci-dessus est C3. Cette valeur ne peut pas être modifiée ici. Elle est fournie à des fins d'affichage uniquement.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

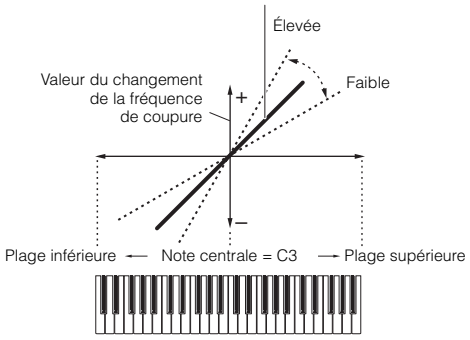
Cutoff Key Follow (Cutoff Key Follow Sensitivity) (Sensibilité de la coupure au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le paramètre « Cutoff » (défini ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des graves et augmente celle des aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -200% – +0% – +200%

Cutoff Key Follow et Center Key

Lorsque le paramètre Cutoff Key Follow est réglé sur 100 %



HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency) (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du filtre HPF. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le filtre sélectionné est de type « LPF12 » ou « LPF6 ».

Réglages : 0 – 255

HPF Key Follow (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity) (Sensibilité de la coupure du filtre HPF au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent le paramètre « Cutoff » (défini ci-dessus) du filtre HPF. Un réglage positif diminue la fréquence de coupure des graves et augmente celle des aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Un réglage de 0 n'entraîne aucune modification de note. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le filtre sélectionné est de type « LPF12 » ou « LPF6 ».

Réglages : -200% – +0% – +200%

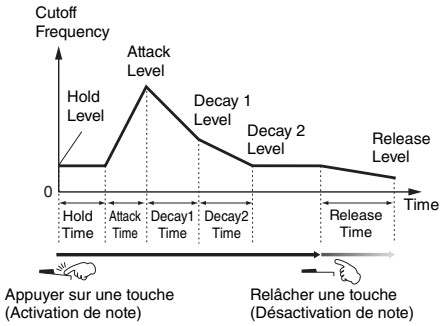
FEG (Filter EG) (Générateur d'enveloppe de filtre)

Time

Définit la durée de transition du générateur d'enveloppe de filtre. Les paramètres Time vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Lorsque la valeur en cours du paramètre Level est identique à celle du réglage suivant, le paramètre Time correspondant indique la durée de temps pendant laquelle le niveau est maintenu sur le réglage actuel. Des valeurs élevées entraînent un temps prolongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

Hold Time	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous jouez une note au clavier et celui où l'enveloppe commence à augmenter.
Attack Time	Détermine la vitesse de l'attaque de la fréquence de coupure initiale (Hold Level) jusqu'au niveau maximal (Attack Level) de la voix après écoulement du temps de maintien.
Decay 1 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure maximale (Attack Level) jusqu'à la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre Decay 1 Level.
Decay 2 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe de la fréquence de coupure spécifiée par le paramètre Decay 1 Level jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre Decay 2 Level.
Release Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe jusqu'à la fréquence de coupure indiquée par le paramètre Release Level lors d'un relâchement de note.



Level

Définit la durée de transition du générateur d'enveloppe de filtre. Les paramètres Level vous permettent de régler l'importance du changement de filtre à chaque point, en fonction de la fréquence de coupure spécifiée dans l'écran Filter Type (page 50).

Réglages : -128 – +0 – +127

Hold Level	Détermine la fréquence de coupure initiale au moment où la note est enfoncée.
Attack Level	Détermine la fréquence de coupure maximale atteinte par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.
Decay 1 Level	Détermine la fréquence de coupure à laquelle le son change à partir de la valeur du paramètre Attack Level, après écoulement du temps spécifié par Decay 1 Time.
Decay 2 Level	Détermine la fréquence de coupure qui sera maintenue tant que la note est enfoncée.
Release Level	Détermine la hauteur finale atteinte après le relâchement de la note.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

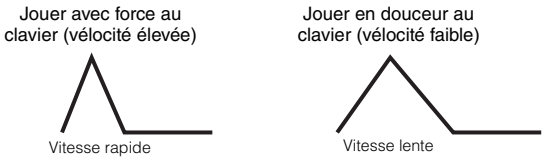
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du générateur d'enveloppe de filtre à la vélocité ou la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition rapide du FEG (Générateur d'enveloppe de filtre), alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition lente du FEG, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du FEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63



Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité pour un segment spécifique)

Détermine la partie du FEG affectée par le paramètre Time Velocity Sens.

Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

Pour plus de détails sur les réglages ci-dessus, reportez-vous à la page à la section « Segment » (page 49) du « PEG ».

EG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe)

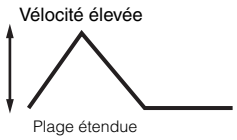
Détermine la plage de variation de la fréquence de coupure du FEG. Un réglage de 0 n'entraîne aucune modification dans la fréquence de coupure. Plus la valeur est éloignée de 0, plus large est la plage de fréquence de coupure. Pour les valeurs négatives, la modification de la fréquence de coupure est inversée.

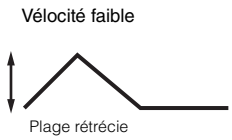
Réglages : -64 – +0 – +63

EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la profondeur du générateur d'enveloppe à la vélocité)

Détermine la réponse de la plage de la fréquence de coupure à la vélocité. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage du FEG alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées provoquent le rétrécissement de la plage du FEG alors que les vélocités faibles entraînent l'effet inverse. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la plage du FEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63

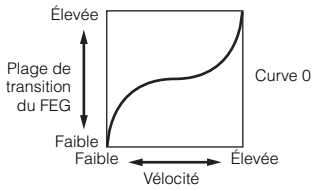




EG Depth Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de la profondeur du générateur d'enveloppe à la vélocité)

Les cinq courbes déterminent la variation de transition du FEG en fonction de la vélocité (force) avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vélocité et l'axe vertical la plage de fréquence de coupure.

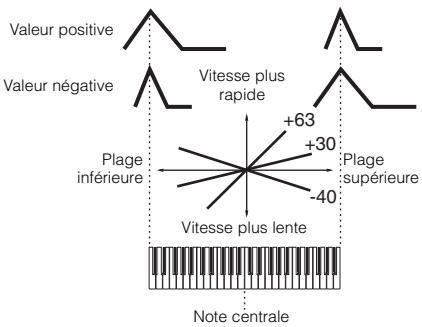
Réglages : Curve 0 – 4



Time Key Follow Center Key (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key) (Note centrale de la sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine la note centrale du paramètre « Time Key Follow ». Lorsque vous jouez la note de la touche centrale, le générateur d'enveloppe de filtre réagit en fonction de ses réglages en cours.

Réglages : C -2 – G8



Time Key Follow (EG Time Key Follow Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les paramètres de temps du FEG de l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les notes élevées produisent une vitesse de transition élevée du FEG, alors que des notes basses se traduisent par une vitesse lente. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Les réglages élevés de vélocité entraînent une vitesse de transition lente du FEG, alors que les graves se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition du FEG ne change pas, quelle que soit la note enfoncée.

Réglages : -64 – +0 – +63

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Filter Scale (Échelle de filtre)

Break Point (Point de rupture) 1 – 4

Détermine les quatre points de rupture par la spécification de leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Les points de rupture 1 à 4 seront automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

Cutoff Offset (Décalage de coupure) 1 – 4

Détermine la valeur de décalage du paramètre de coupure à chaque point de rupture. Pour les détails sur le paramètre Filter Scaling, reportez-vous à la section « Exemple de réglage du paramètre Filter Scaling » figurant dans les informations complémentaires (page 67).

Réglages : -128 – +0 – +127

NOTE : Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

NOTE : Toute note jouée en deçà de la note de point de rupture 1 entraîne le réglage de niveau de ce point. De la même manière, toute note jouée au-delà de la note de point de rupture 4 entraîne le réglage de niveau de ce point.

AMP Level/Pan (Amplitude Level/Pan) (Niveau d'amplitude/Panoramique)

Level (Niveau)

Détermine le niveau de sortie de l'élément.

Réglages : 0 – 127

Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity) (Sensibilité de niveau à la vélocité)

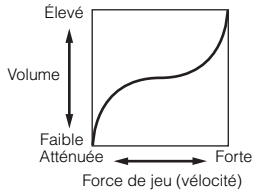
Détermine la manière dont le niveau de sortie d'un élément réagit à la vélocité. Un réglage positif entraîne une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Les réglages négatifs provoquent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

Level Velocity Curve (Level Velocity Sensitivity Curve) (Courbe de sensibilité de niveau à la vélocité)

Ces cinq courbes déterminent le mode de production effective de la vélocité en fonction de la force avec laquelle vous jouez au clavier. Dans ce graphe, l'axe horizontal représente la vélocité et l'axe vertical la plage de volume.

Réglages : Curve 0 – 4



Level Velocity Offset (Level Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité de niveau à la vélocité)

Augmente ou diminue le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sens ci-dessus. Un réglage de 64 entraîne l'utilisation des valeurs d'origine du paramètre Level Velocity Sens. Les réglages supérieurs à 64 augmentent le niveau spécifié par le paramètre Level Velocity Sensitivity. Les réglages inférieurs à 64 réduisent le niveau.

Réglages : 0 – 127

Level Key Follow Center Key (Level Key Follow Sensitivity Center Key) (Note centrale de la sensibilité de niveau au suivi des touches)

Ceci indique que la note centrale pour le paramètre Level Key Follow ci-dessus est C3. Cette valeur ne peut pas être modifiée. Elle est fournie à des fins d'affichage uniquement.

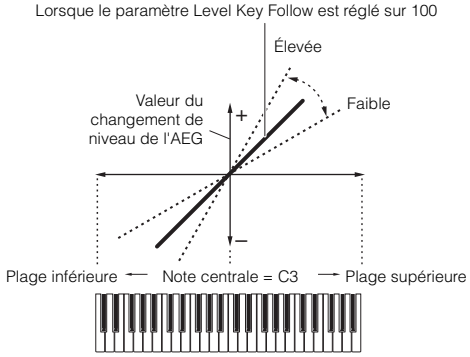
Level Key Follow (Level Key Follow Sensitivity) (Sensibilité de niveau au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus particulièrement, leur position ou leur plage d'octave) affectent le niveau d'amplitude (paramétré ci-dessus) de l'élément sélectionné, en partant du principe que C3 est la hauteur de ton de base. Un réglage positif diminue le niveau de sortie des graves et augmente celui des aigus. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -200% – +0% – +200%

Level Key Follow et Center Key

Lorsque le paramètre Level Key Follow est réglé sur 100



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

Pan (Balayage panoramique)

Règle la position de balayage stéréo du son.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Alternate Pan (Balayage panoramique alterné)

Détermine le degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, à partir de la position de panoramique définie ci-dessus comme étant centrale. Les valeurs élevées augmentent la largeur de la plage de balayage.

Réglages : L64 – C – R63

Random Pan (Balayage aléatoire)

Définit l'étendue du balayage aléatoire gauche/droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

Scaling Pan (Balayage de gamme)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent la position panoramique (réglée ci-dessus), à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Sur la note C3, le paramètre principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Un réglage positif déplace la position de panoramique respectivement vers la gauche pour les graves et vers la droite pour les aigus. Un réglage négatif produit l'effet inverse.

Réglages : -64 – +0 – +63

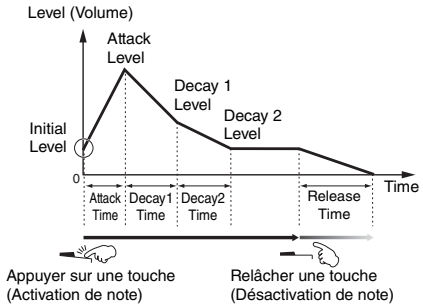
AEG (Amplitude EG) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Time

Définit la durée de transition du générateur d'enveloppe d'amplitude. Les paramètres Time vous permettent de définir le temps entre les points contigus des paramètres de niveau ci-dessous. Des valeurs élevées entraînent un temps prolongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : 0 – 127

Attack Time	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche.
Decay 1 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage du paramètre Attack Level jusqu'à celui de Decay 1 Level.
Decay 2 Time	Détermine la vitesse de chute de l'enveloppe depuis le réglage de Decay 1 Level jusqu'à celui de Decay 2 Level (niveau de maintien).
Release Time	Détermine la rapidité de chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro lors du relâchement de la note.



Level

Définit les réglages du paramètre Level appliqués à l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude). Les paramètres Level vous autorisent à régler le volume de la transition sur chaque point, en fonction du niveau spécifié dans l'écran Level/Pan (Niveau/Panoramique) (page 53).

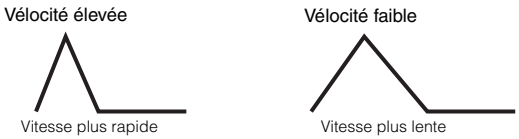
Réglages : 0 – 127

Initial Level	Détermine le niveau initial au moment où la note est enfoncée.
Attack Level	Détermine le niveau maximal atteint par l'enveloppe après qu'une note ait été jouée.
Decay 1 Level	Détermine le niveau atteint par l'enveloppe depuis Attack Level, après écoulement du temps spécifié par Decay 1 Time.
Decay 2 Level	Détermine le niveau de maintien qui sera conservé pendant tout le temps que la note est enfoncée à partir du niveau défini par Decay 1 Level.

Time Vel Sens (EG Time Velocity Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité)

Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) de l'AEG à la vélocité ou la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition rapide de l'AEG, alors que de faibles vélocités se traduisent par une vitesse lente, tel qu'indiqué ci-dessous. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition lente de l'AEG, alors que les faibles vélocités se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition de l'AEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages : -64 – +0 – +63



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe à la vélocité pour un segment spécifique)

Détermine la partie de l'AEG affectée par le paramètre Time Vel Sens.

Réglages : attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack	Le réglage Time Vel Sens affecte le paramètre Attack Time.
atk+dcy (attaque+chute)	Le paramètre Time Vel Sens affecte les paramètres Attack Time et Decay 1 Time.
decay	Le paramètre Time Vel Sens affecte les paramètres Decay 1/2 Time.
atk+rls (attaque+relâchement)	Le paramètre Time Vel Sens affecte les paramètres Attack Time et Release Time.
all	Le paramètre Time Vel Sens affecte tous les paramètres Amplitude EG Time (Temps du générateur d'enveloppe d'amplitude).

Half Damper (Half Damper Switch) (Sélecteur de pédale forte à mi-course)

Lorsque le paramètre Half Damper Switch est activé, vous pouvez produire un effet de « pédale à mi-course », exactement comme sur un piano acoustique, en utilisant le contrôleur externe affecté au numéro de changement de commande 64.

Réglages : off, on

Half Damper Time (Temps de la pédale forte à mi-course)

Détermine la rapidité de la chute du son jusqu'au silence après le relâchement de la touche, tout en maintenant enfoncé le contrôleur au pied FC3, en ayant préalablement activé le paramètre Half Damper (Pédale forte à mi-course). Après avoir relâché la touche, vous pouvez contrôler le temps de chute du son en fonction de la position du contrôleur au pied, la valeur du paramètre Half Damper Time de l'AEG correspondant à la chute maximale et la valeur du paramètre Release Time de l'AEG à la chute minimale. Lorsque vous relâchez la pédale, le temps de chute après le relâchement de la touche est équivalent à la valeur du paramètre AEG Release Time (Temps de relâchement de l'AEG). Vous pouvez créer un effet de type piano en réglant Release Time sur une valeur peu élevée et Half Damper Time sur une valeur élevée.

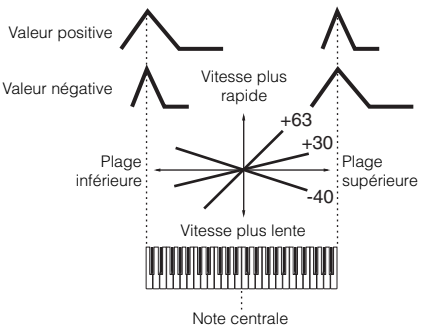
Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre Half Damper est activé (réglé sur « on ») et que vous utilisez le contrôleur au pied FC3, proposé en option, branché sur le panneau arrière.

Réglages : 0 – 127

Time Key Follow Center Key (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key) (Note centrale de la sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine la note centrale du paramètre « Time Key Follow ». Lorsque vous jouez la note de la touche centrale, l'AEG réagit en fonction de ses réglages en cours.

Réglages : C -2 – G8



Time Key Follow (EG Time Key Follow Sensitivity) (Sensibilité du temps de générateur d'enveloppe au suivi des touches)

Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les paramètres de temps de l'AEG pour l'élément sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive, les aigus produisent une vitesse de transition élevée de l'AEG, alors que les graves se traduisent par une vitesse lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur négative, les vélocités élevées produisent une vitesse de transition lente de l'AEG, alors que les graves se traduisent par une vitesse élevée. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la vitesse de transition de l'AEG reste inchangée, quelle que soit la note jouée.

Réglages : -64 – +0 – +63

AMP Scale (Amplitude Scale) (Échelle d'amplitude)

Break Point (Point de rupture) 1 – 4

Détermine les quatre points de rupture par la spécification de leurs numéros de note respectifs.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Les points de rupture définis via les réglages Break Point 1 à Break Point 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

Level Offset (Décalage de niveau) 1 – 4

Détermine la valeur de décalage de niveau à chaque point de rupture. Pour plus d'informations sur le paramètre Amplitude Scaling, reportez-vous à la section « Exemple de réglage du paramètre Amplitude Scaling » figurant dans les informations complémentaires (page 67).

Réglages : -128 – +0 – +127

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

LFO (OBF)

LFO Wave (Onde d'OBF)

Sélectionne l'onde et détermine la modulation de la forme d'onde de l'OBF.

Réglages : saw, triangle, square

Speed (Vitesse)

Détermine la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.

Réglages : 0 – 63

Key On Reset (Réinitialisation consécutive à un message d'activation de note)

Lorsque ce paramètre est activé, la forme d'onde de l'OBF est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : off, on

off	L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase de celui-ci à ce stade-là.
on	L'OBF est réinitialisé à chaque réception de note et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.

Delay (Retard)

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où l'OBF entre en jeu. Plus la valeur est élevée, plus le retard est important.

Réglages : 0 – 127

Fade in Time (Temps d'ouverture en fondu sonore)

Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus l'ouverture par fondu sonore est lente. Lorsque ce paramètre est réglé sur « 0 », l'effet de l'OBF n'est pas affecté par l'ouverture en fondu sonore et atteint son niveau maximal immédiatement après l'écoulement du temps de retard.

Réglages : 0 – 127

P mod (Pitch Modulation) (Modulation de la hauteur de ton)

Définit le degré (profondeur) auquel l'onde de l'OBF fait varier (module) la hauteur du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

F mod (Filter Modulation) (Modulation de filtre)

Définit le degré (profondeur) auquel l'onde de l'OBF fait varier (module) la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

A mod (Amplitude Modulation) (Modulation de l'amplitude)

Définit le degré (profondeur) auquel l'onde de l'OBF fait varier (module) l'amplitude ou le volume du son. Plus la valeur est élevée, plus l'ampleur du contrôle est importante.

Réglages : 0 – 127

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name, Play Mode, Arpeggio, Controller, Filter/EG, 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

EQ (Égaliseur)

Type (EQ Type) (Type d'égaliseur)

Détermine le type d'égaliseur. Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie selon le type d'égaliseur sélectionné.

Réglages : 2 Band (2 Band EQ) (Égaliseur à 2 bandes), P.EQ (Parametric EQ) (Égaliseur paramétrique), Boost 6 (Boost +6dB) (Gain+6dB), Boost 12 (Boost +12dB) (Gain+12dB), Boost18 (Boost +18dB) (Gain+18dB), thru (contournement)

2 Band	C'est un égaliseur de type « shelving », qui combine des bandes distinctes de hautes et basses fréquences.
P.EQ	L'égaliseur paramétrique à une seule bande sert à atténuer ou accentuer les niveaux de gain du signal autour de la fréquence spécifiée par le paramètre Low Freq, en fonction des réglages du paramètre Low Gain. Cela détermine la largeur de bande servant à renforcer ou atténuer le son via le paramètre « Q ».
Boost 6 Boost 12 Boost 18	Ces réglages accentuent la bande entière de l'élément sélectionné respectivement des valeurs suivantes : +6 dB, +12 dB, +18 dB. Ils ne sont pas modifiables.
thru	Les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est absolument pas affecté.

Low Freq (Low Frequency) (Basses fréquences)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Type (EQ Type) est réglé sur « 2 Band » ou « P.EQ ». Lorsqu'il est réglé sur « 2 Band », il définit le degré d'accentuation/atténuation du signal en deçà de la valeur spécifiée par « Low Freq ». Lorsqu'il est réglé sur « P.EQ », il détermine la fréquence centrale.

Réglages : Lorsque le paramètre Type est réglé sur « 2 Band » : 50.1Hz – 2.00kHz ; lorsque le paramètre Type est réglé sur « P.EQ » : 139.7Hz – 12.9kHz

High Freq (High Frequency) (Hautes fréquences)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Type (EQ Type) est réglé sur « 2 Band ». Le cas échéant, il détermine la fréquence centrale de la bande supérieure de l'égaliseur.

Réglages : 503.8Hz – 10.1kHz

Low Gain (Gain basses fréquences)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Type (EQ Type) est réglé sur « 2 Band » ou « P.EQ ». Lorsqu'il est réglé sur « 2 Band », il définit le degré d'accentuation/atténuation du signal en deçà de la valeur spécifiée par « Low Freq ». Lorsqu'il est réglé sur « P.EQ », il détermine le degré d'accentuation/atténuation du signal dans la zone de la fréquence centrale.

Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

High Gain (Gain hautes fréquences)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Type (EQ Type) est réglé sur « 2 Band ». Le cas échéant, il détermine le degré d'accentuation/atténuation du signal dépassant la valeur spécifiée par « High Freq ».

Réglages : -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

Q (Largeur de bande)

Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre Type (EQ Type) est réglé sur « P.EQ ». Le cas échéant, il détermine la largeur de bande Q. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite.

Réglages : 0.7 – 10.3

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

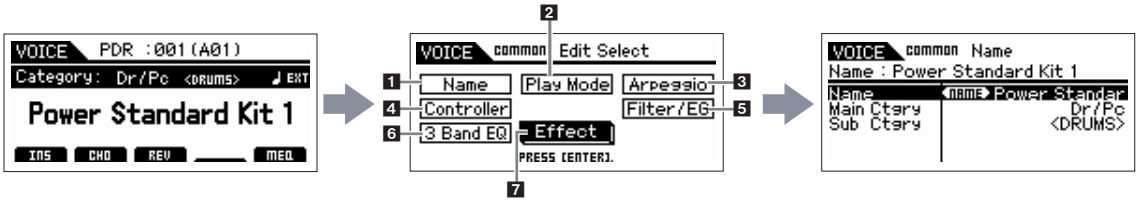
Drum Voice Edit (Édition de voix de batterie)

Chaque voix de batterie comprend au total 73 touches affectées aux notes (C0 à C6). Il existe deux types d'opérations en mode Drum Voice Edit : les opérations Common Edit destinées à modifier les réglages communs à toutes les touches et les opérations Key Edit pour l'édition des touches individuelles. Cette section vous explique comment éditer une voix de batterie.

Common Edit

Ces paramètres permettent de réaliser des éditions globales (ou communes) concernant toutes les touches de la voix de batterie sélectionnée.

Opérations	[VOICE] → Sélectionnez une voix de batterie → [EDIT] → Sélectionnez l'écran souhaité depuis l'écran Voice Edit Select → [ENTER] → Écran Edit



Écran Voice Play — **Écran Drum Voice Edit Select (Sélection de l'édition de voix de batterie)**

1 Name

Identique à l'écran Name du mode Normal Voice Common Edit (Édition commune pour voix normale) (page 34).

2 Play Mode

Identique à l'écran Play Mode du mode Normal Voice Common Edit (page 34). Les réglages suivants sont indisponibles pour la voix de batterie :
Note Shift, Mono/Poly, Key Assign Mode, Portamento, Micro Tuning.

3 Arpeggio

Identique à l'écran General du mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous en page 36.

4 Controller

Identique à l'écran Contrôleur du mode Normal Voice Common Edit (page 39). Les paramètres Element Switch sous S90 XS/S70 XS Editor sont indisponibles pour la voix de batterie.

5 Filter/EG

Identique à l'écran Filter/EG du mode Normal Voice Common Edit (page 43). Les paramètres suivants sont indisponibles pour la voix de batterie :
FEG Attack Time, FEG Decay Time, FEG Release Time, FEG Depth, AEG Sustain Level, AEG Release Time.

6 3 Band EQ

Identique à l'écran 3 Band EQ du mode Normal Voice Common Edit (page 44).

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

7 Effect

Identique à l'écran Effect du mode Normal Voice Common Edit (page 44). La principale différence réside au niveau du paramètre Insertion Effect Out (Sortie de l'effet d'insertion) sur le logiciel S90 XS/S70 XS Editor, qui est réglable pour chaque touche de batterie séparément. En outre, quatre paramètres supplémentaires y sont proposés. Cette section ne décrit que les paramètres différents des réglages de voix normale.

Key Out (Drum Key Out) (Sortie de touche de batterie) EDITOR

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Vous pouvez régler ce paramètre pour les différentes touches de batterie du paramètre Key (Touche) séparément.

Réglages : thru (contournement), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Key (Touche) EDITOR

Détermine la touche de batterie à éditer. Vous pouvez sélectionner la touche en cliquant sur le clavier sous S90 XS/S70 XS Editor. Les paramètres Key Out (Sortie de touche), Reverb Send (Key Reverb Send) (Envoi de réverbération de touche) et Key Chorus Send (Envoi de chœur de touche) peuvent être réglés pour chaque touche de batterie séparément.

Réglages : C0 – C6

Chorus Send (Key Chorus Send) (Envoi de chœur de touche) EDITOR

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre Key Out est réglé sur « thru ».

Réglages : 0 – 127

Reverb Send (Key Reverb Send) (Envoi de réverbération de touche) EDITOR

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre Key Out est réglé sur « thru ».

Réglages : 0 – 127

Chorus Ins Send (Insertion Chorus Send) (Envoi d'insertion vers le chœur) EDITOR

Lorsque le paramètre Key Out est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », ceci détermine le niveau du signal de touche de batterie transmis depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet Chorus.

Réglages : 0 – 127

Reverb Ins Send (Insertion Reverb Send) (Envoi d'insertion vers la réverbération) EDITOR

Lorsque le paramètre Key Out est réglé sur « Ins A » ou « Ins B », ceci détermine le niveau du signal de touche de batterie émis depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet Reverb.

Réglages : 0 – 127

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name, Play Mode, Arpeggio, Controller, Filter/EG, 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Key Edit EDITOR

Si vous voulez éditer les sons qui constituent une voix et les paramètres détaillés qui déterminent le son, comme par exemple Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude et EG (Générateur d'enveloppe), appelez l'écran Key Edit (Édition de touche). Ces paramètres ne peuvent être modifiés que sous S90 XS/S70 XS Editor et non sur l'instrument lui-même. Pour plus de détails sur les fenêtres de configuration des différents paramètres, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel S90 XS/S70 XS Editor.

OSC (Oscillateur)

Key

Détermine la touche de batterie souhaité. Vous pouvez aussi sélectionner la touche en cliquant sur le clavier sous S90 XS/S70 XS Editor.

Réglages : C0 – C6

Key Sw (Key Switch) (Sélecteur de touche)

Détermine si la touche actuellement sélectionnée est utilisée ou non. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « off », la touche en cours d'édition est inaudible.

Réglages : off (désactivé), on (activé)

Wave Bank (Waveform Bank) (Banque de formes d'ondes)
Category (Waveform Category) (Catégorie de formes d'ondes)
Number (Waveform Number) (Numéro de la forme d'onde)
Name (Waveform Name) (Nom de la forme d'onde)

Définit la forme d'onde affectée à la touche de batterie. Seules les banques présélectionnées sont disponibles pour la banque de formes d'onde. Pour plus de détails sur les formes d'onde présélectionnées, reportez-vous à la liste des formes d'onde figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Assign Mode (Mode d'affectation)

Ce paramètre s'avère utile lorsque plusieurs occurrences de la même note sont reçues presque simultanément ou sans message de désactivation de note correspondant. Pour autoriser la reproduction de toutes les occurrences d'une même note, réglez ce paramètre sur « multi ». En général, il convient probablement de le régler ce paramètre sur « multi » particulièrement pour les sons de tambourin et de cymbale qui seraient susceptibles de retentir jusqu'à leur chute finale, lorsqu'ils sont interprétés plusieurs fois de suite. Gardez toutefois à l'esprit que le réglage « multi » consomme la polyphonie globale de l'instrument et risque de provoquer la coupure de certains sons.

Réglages : single, multi

single	Si le réglage est spécifié sur « single » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de sons interne, la première note sera arrêtée et la deuxième note rendue audible.
multi	Si le réglage est spécifié sur « multi » et la double reproduction de la même note transmise au générateur de son interne, toutes les notes seront rendues audibles en même temps.

Receive Note Off (Réception de note désactivée)

Détermine si la touche de batterie sélectionnée réagit ou non aux messages MIDI de désactivation de note. Ce réglage devrait être spécifié sur « on » lorsque la touche de batterie sélectionnée dispose d'un son soutenu sans effet d'étouffement (tel que celui d'un roulement de caisse claire), de sorte que vous puissiez stopper le son en relâchant la note.

Réglages : off, on

Alternate Group (Groupe alternatif)

Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent pas physiquement être joués en même temps, comme par exemple, les sons de cymbale charleston ouverts et fermés. Vous pouvez empêcher la reproduction simultanée des touches en les attribuant au même groupe alternatif. Vous avez également la possibilité de sélectionner « off » afin d'autoriser la reproduction simultanée de sons.

Réglages : off, 1 -127

Ins Effect Output (Insertion Effect Output) (Sortie d'effet d'insertion)

Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie individuelle. Ce paramètre est identique à Key Out (page 59) dans la section Effect du mode Drum Voice Common Edit (Édition commune pour voix de batterie). Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglages : thru (contournement), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Structure de base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Reverb Send (Key Reverb Send) (Envoi de réverbération de touche)

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération. Le réglage spécifié ici est disponible uniquement lorsque le paramètre « Ins Effect Output » (Sortie d'effet d'insertion) est configuré sur « thru ». Il s'agit du même paramètre que Reverb Send (page 59) dans la section Effect du mode Drum Voice Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglages : 0 – 127

Chorus Send (Key Chorus Send) (Envoi de chœur de touche)

Définit le niveau sonore de la touche de batterie (le signal ignoré) envoyé à l'effet de chœur. Le réglage spécifié ici est disponible uniquement lorsque le paramètre « Ins Effect Output » est configuré sur « thru ». Il s'agit du même paramètre que Chorus Send (page 59) dans la section Effect du mode Drum Voice Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglages : 0 – 127

Output Select (Sélection de sortie)

Définit la (les) sortie(s) spécifique(s) pour le signal d'une touche de batterie individuelle. Vous pouvez affecter le signal de sortie de chaque touche de batterie individuelle sur une prise de sortie spécifique du panneau arrière. Cette fonction est utile lorsque vous voulez appliquer un effet externe connecté à un instrument de batterie spécifique. Ce réglage n'est disponible que lorsque le paramètre « Ins Effect Output » est réglé sur « thru ».

Réglages : Pour les détails, reportez-vous à la « Liste des sélections de sortie » (page 68) figurant dans les informations complémentaires.

Tune (Accord)

Coarse (Coarse Tuning) (Accord grossier)

Détermine la hauteur de ton de chaque touche de batterie en demi-tons.

Réglages : -48semi – +0semi – +48semi

Fine (Fine Tuning) (Accord fin)

Détermine la hauteur de ton de chaque touche de batterie en centièmes de ton.

Réglages : -64cent (centièmes) – +0cent – +63cent

Vel Sens (Pitch Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)

Détermine la manière dont la hauteur de ton de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Des valeurs positives entraînent une augmentation de la hauteur de ton à mesure que vous jouez avec plus de force sur le clavier alors que des valeurs négatives induisent l'effet inverse. Un réglage de 0 conserve la hauteur telle quelle. Les réglages négatifs provoquent l'augmentation de la hauteur au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

Filter Type

Cutoff

Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour ajuster la brillance du son. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre et assombri ou étouffé en abaissant celle-ci.

Réglages : 0 – 255

Cutoff Vel Sens (Cutoff Velocity Sensitivity) (Sensibilité de la coupure à la vélocité)

Détermine la réaction de la fréquence de coupure à la vélocité, ou la force de jeu. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 n'induit aucun changement de la fréquence de coupure associé à la vélocité. Les réglages négatifs provoquent une augmentation de la fréquence de coupure au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance

Détermine l'emphase donnée à la fréquence de coupure pour renforcer le caractère du son. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé. Ce réglage peut être utilisé en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour donner du piquant au son.

Réglages : 0 – 127

Structure de base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency) (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé. Ce réglage peut être utilisé en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.

Réglages : 0 – 255

AMP Level/Pan (Amplitude Level/Pan) (Niveau d'amplitude/Panoramique)

Level

Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie.

Réglages : 0 – 127

Velocity Sens (Velocity Sensitivity) (Sensibilité à la vélocité)

Détermine la manière dont le niveau de sortie de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité. Un réglage positif entraîne une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouez avec plus de force sur le clavier. Un réglage de 0 conserve le niveau de sortie tel quel. Les réglages négatifs entraînent une augmentation du niveau de sortie au fur et à mesure que vous jouez doucement au clavier.

Réglages : -64 – +0 – +63

Pan

Règle le balayage (position stéréo) du son.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Alternate Pan

Détermine le degré de balayage du son panoramique alternativement à gauche et à droite, à chaque fois que vous appuyez sur une note, en supposant que le paramètre de la position de panoramique définie ci-dessus soit spécifié sur une valeur centrale. Les valeurs élevées augmentent la largeur de la plage de balayage.

Réglages : L64 – C – R63

Random Pan

Définit l'étendue du balayage aléatoire de la touche de batterie à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale.

Réglages : 0 – 127

AEG (Amplitude EG) (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Time

Définit la durée de transition du générateur d'enveloppe d'amplitude. Des valeurs élevées entraînent un temps prolongé avant d'atteindre le niveau suivant.

Réglages : Attack (Attack Time), Decay 1 (Decay 1 Time) : 0 – 127, Decay 2 (Decay 2 Time) : 0 – 126, hold (maintien)

Attack (Attack Time)	Détermine le temps qu'il faut au son pour atteindre le volume maximal (Attack Level, Niveau d'attaque) lorsqu'une note est jouée.
Decay 1 (Decay 1 Time)	Détermine le temps nécessaire au son pour décliner, en partant de Attack Level jusqu'à Decay1 Level (Niveau de chute 1), après l'activation d'une note.
Decay 2 (Decay 2 Time)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline depuis Decay1 Level jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche.

Level

Définit les réglages du paramètre Level appliqués à l'AEG.

Réglages : 0 – 127

Decay 1 (Decay 1 Level)	Détermine le niveau de l'AEG atteint à partir du réglage Attack Level, après écoulement du temps de Decay1.

EQ

Cet écran vous permet de définir les paramètres EQ de chaque touche de batterie. Cette opération est identique à la fonction équivalente en mode Normal Voice Common Edit. Reportez-vous en page 57.

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

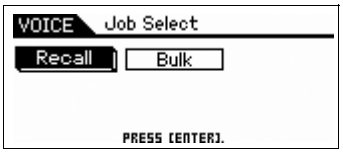
Voice
- Play
- Normal Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Controller
    - LFO
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Element Edit
    - OSC
    - Tune
    - PEG
    - Filter Type
    - FEG
    - Filter Scale
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - AMP Scale
    - LFO
    - EQ
- Drum Voice Edit
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Effect
  - Key Edit
    - OSC
    - Tune
    - Filter Type
    - AMP Level/Pan
    - AEG
    - EQ
- Job
  - Recall
  - Bulk
- Supplementary Info.

Annexe

Voice Job

Le mode Voice Job (Tâche de voix) propose des outils extrêmement pratiques pour l'initialisation et l'archivage des données.

Opérations	[VOICE] → Sélectionnez un programme de voix → [JOB] → Écran Voice Job Select (Sélection de tâche de voix)



Recall (Rappel)

Si vous éditez une voix sans en sauvegarder les modifications avant de passer à une autre voix, celles-ci seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer la voix avec les dernières modifications intactes. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le rappel.

Bulk (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités, liés à la voix actuellement sélectionnée, vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI, en vue de l'archivage des données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert en bloc.

NOTE : Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant de nouveau sur la touche [VOICE] pour exécuter l'opération.

NOTE : Pour procéder au transfert en bloc, vous devez définir correctement le numéro de périphérique MIDI. Pour plus d'informations sur le réglage du numéro de périphérique MIDI, reportez-vous à la page 138.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Informations complémentaires

Liste des catégories de voix

La liste suivante reprend les différentes catégories principales et sous-catégories auxquelles appartiennent les voix du S90 XS/S70 XS.

Catégorie principale	Sous-catégorie					
Piano (Acoustic Piano)	APno (Acoustic Piano)	Layer	Modrn (Modern)	Vintg (Vintage)	Arp (Arpeggio)	---
Keys (Keyboard)	EP (Electric Piano)	FM (FM Piano)	Clavi	Synth.	Arp	---
Organ	Tn Whl (Tone Wheel)	Combo	Pipe	Synth.	Arp	---
Guitar	A. Gtr (Acoustic Guitar)	E.Cln (Electric Clean)	E. Dst (Electric Distortion)	Synth.	Arp	---
Bass	ABass (Acoustic Bass)	EBass (Electric Bass)	SynBs (Synth Bass)	Arp (Arpeggio)	---	
String (Strings)	Solo	Ensem (Ensemble)	Pizz (Pizzicato)	Synth.	Arp	---
Brass	Solo	BrsEn (Brass Ensemble)	Orche (Orchestra)	Synth	Arp	---
SaxWW (Sax/Woodwind)	Sax (Saxophone)	Flute	WWind (Woodwind)	RPipe (Reed/Pipe)	Arp	---
SynLd (Synth Lead)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	H Hop (Hip Hop)	Dance	Arp	---
Pads (Synth Pad/Choir)	Analg (Analog)	Warm	Brite (Bright)	Choir	Arp	---
SyCmp (Synth Comp)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	Fade	Hook	Arp	---
CPerc (Chromatic Percussion)	Malet (Mallet Percussion)	Bell	SynBl (Synth Bell)	PDrum (Pitched Drum)	Arp	---
Dr / Pc (Drum/Percussion)	Drums	Perc (Percussion)	Synth	Arp (Arpeggio)	---	
S.EFX (Sound Effect)	Move (Moving)	Ambie (Ambient)	Natur (Nature)	SciFi (Sci-Fi)	Arp	---
M. EFX (Musical Effect)	Move	Ambie	Sweep	Hit	Arp	---
Ethnc (Ethnic)	Bowed	Pluk (Plucked)	Struk (Struck)	Blown	Arp	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
--- (Pas d'affectation)	---	---	---	---	---	---

Micro Tuning (Accord micro)

Dans les sections suivantes, nous allons vous présenter en détail le paramètre « Micro Tune » de l'écran Play Mode (page 36) qui fait partie des paramètres Voice Edit.

Qu'est-ce que la fonction Micro Tuning ?

Il s'agit d'un paramètre qui vous permet de modifier la gamme du clavier en le faisant passer d'un accord normal, dit de tempérament égal, à l'une des nombreuses autres gammes spéciales disponibles. Vous pouvez déterminer le type de la gamme de chaque voix en sélectionnant le numéro d'accord. Vous pouvez également utiliser les types d'accord micro originaux créés sur l'écran Micro Tune (page 140) du mode Utility.

Liste des accords micro

N° de l'accord micro	Type	Note fondamentale de l'accord micro	Remarques
1	Equal	—	C'est l'accord de « compromis » le plus répandu pendant l'essentiel de ces 200 dernières années de musique occidentale. On le trouve sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave, et la musique peut être exécutée dans n'importe quelle gamme avec la même facilité. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
2	PureMajor	C – B	Cet accord est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (notamment la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Cela signifie que d'autres intervalles ne sont dès lors pas dans le ton. Vous devez spécifier la gamme (C – B) dans laquelle vous jouez.
3	PureMinor	C – B	
4	Werckmeist	C – B	Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accord de manière à utiliser les instruments à clavier dans n'importe quelle clé. Chaque touche a un caractère unique.
5	Kirnberger	C – B	Johann Philipp Kirnberger, compositeur du 18ème siècle, a créé cette gamme tempérée afin de jouer dans n'importe quelle clé.
6	Vallot&Yng	C – B	Francescatonio Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années 1700) ont conçu cet accord pythagoricien dont les six premières quintes sont abaissées du même degré.
7	1/4 Shift	—	C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 centièmes de ton.
8	1/4 tone	—	Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivante en jouant vingt-quatre notes.)
9	1/8 tone	—	Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivante en jouant quarante-huit notes.)
10	Indian	—	Généralement présent dans la musique indienne (touches blanches uniquement).
11	Arabic 1	C – B	Généralement observé dans la musique arabe.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Exemples de réglage de destination

Dans cette section, nous allons vous présenter quelques exemples utiles de configuration d'affectations des paramètres « Ctrl Set 1 – 6 Dest (Controller Set Destination) » de l'écran Control (Commande) en mode Voice Common Edit (page 40).

Pour contrôler le volume :	Volume (volume)
Pour appliquer du vibrato à la voix :	Common LFO Depth1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3)*1
Pour modifier la hauteur de ton :	Element Pitch (accord grossier)*2
Pour contrôler la clarté de la voix :	Element Filter Frequency (coupure)*2
Pour modifier la vitesse de Rotary Speaker :	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Rotor Slow)*3
Pour appliquer un effet de pédale wah à la voix :	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl)*4

En ce qui concerne les astérisques *1 – *4, il convient de noter que les réglages suivants sont nécessaires en sus du réglage ci-dessus.

*1 Sélectionnez « LFO » dans l'écran Voice Edit Select | [ENTER] | « Play Mode » = « loop »
Sélectionnez « LFO » dans l'écran Voice Edit Select | [ENTER] | « Dest 1 – 3 » = « P mod »

*2 Controller Set en mode Voice Common Edit sous S90 XS/S70 XS Editor | « SW (Element Switch) » = « on »

*3 Sélectionnez « Effect » dans l'écran Voice Edit Select | [ENTER] | Sélectionnez « Ins A/B » | [ENTER] | « Type » = « Rotary Speaker »
Effect en mode Voice Common Edit sous S90 XS/S70 XS Editor | « Element Out » / « Key Out » = ins A/B (affecté au type « Rotary Speaker »)

*4 Sélectionnez « Effect » dans l'écran Voice Edit Select | [ENTER] | Sélectionnez « Ins A/B » | [ENTER] | « Type » = « VCM Pedal Wah »
Effect en mode Voice Common Edit sous S90 XS/S70 XS Editor | « Element Out » / « Key Out » = ins A/B (affecté au type « VCM Pedal Wah »)

Liste des types de filtre EDITOR

Dans les sections suivantes, nous allons vous présenter en détail le paramètre « Filter Type » spécifié dans l'écran Filter Type (page 50) en mode Voice Element Edit.

■ LPF (Filtre passe-bas)

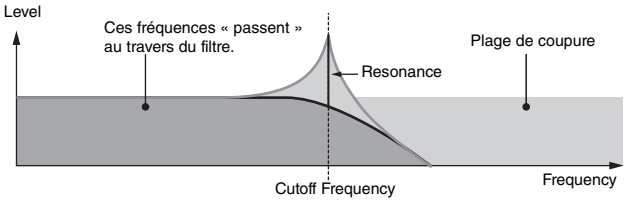
Il s'agit d'un type de filtre qui ne laisse passer que les signaux inférieurs à la fréquence de coupure. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre, et assombri ou étouffé en abaissant celle-ci. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Resonance pour renforcer le caractère du son. Ce type de filtre est le plus répandu et le plus utilisé pour la production de sons de synthétiseur classique.

LPF24D
Ce filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type LPF24A (ci-après), il produit un effet de résonance plus prononcé.

LPF24A
Il s'agit d'un filtre passe-bas dynamique numérique doté de caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthèse analogique à 4 pôles.

LPF18
Ceci est un filtre passe-bas.

LPF18s
Il s'agit d'un filtre passe-bas.

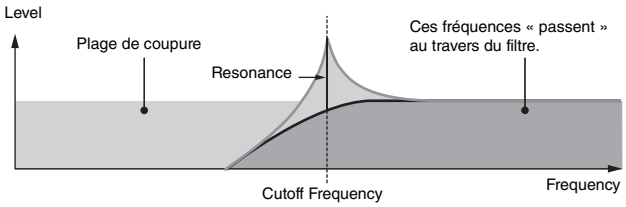


■ HPF (Filtre passe-haut)

Ce type de filtre ne laisse passer que les signaux supérieurs à la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Resonance pour renforcer le caractère du son.

HPF24D
Ce filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct est doté d'un son numérique caractéristique. Il est capable de produire un effet de résonance prononcé.

HPF12
Il s'agit d'un filtre passe-haut dynamique de 12 dB/oct.



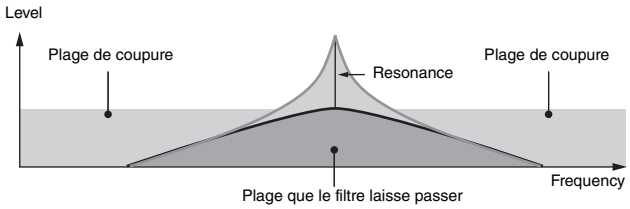
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

■ BPF (Filtre passe- bande)

Ce type de filtre est une combinaison de filtres LPF et HPF. Lorsqu'il est sélectionné comme valeur de Filter Type, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio peut passer.

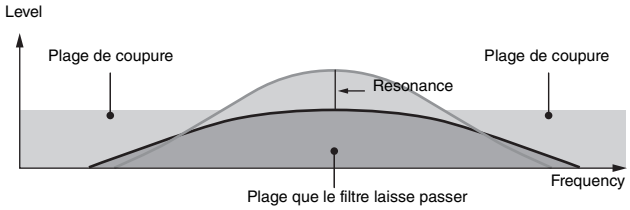
BPF12D

Il s'agit de la combinaison d'un filtre HPF à -12 dB/oct et d'un filtre LPF doté d'un son numérique caractéristique.



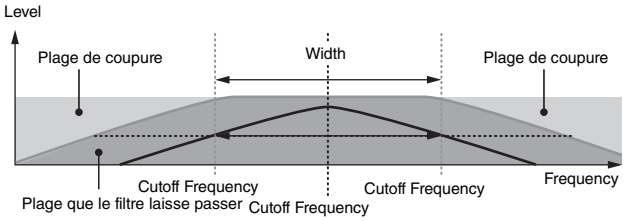
BPF6

Ceci est le résultat de la combinaison d'un filtre HPF à -12dB/oct et d'un filtre LPF.



BPFw

Il s'agit d'un filtre BPF de 12 dB/oct qui combine des filtres HPF et LPF afin d'autoriser des réglages de largeur de bande plus élevés.

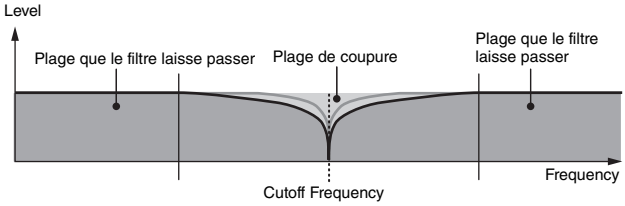


■ BEF (Filtre d'élimination de bande)

Lorsque ce type de filtre est sélectionné, vous avez la possibilité de spécifier la fréquence de coupure autour de laquelle le signal audio est assourdi ou éliminé. Le filtre d'élimination de bande exerce sur le son un effet opposé à celui du filtre passe-bande.

BEF12

BEF6



■ Dual Type Filter (Filtre de type Dual (Double))

Il s'agit d'une combinaison de deux filtres de même type. Vous pouvez modifier la distance entre les deux fréquences de coupure.

Dual LPF

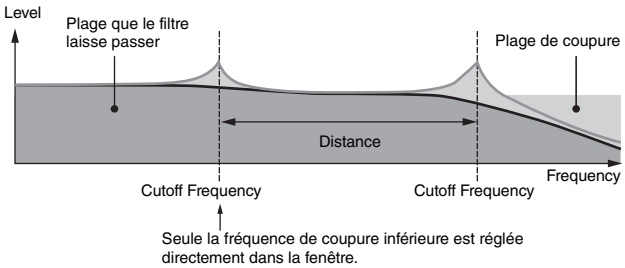
Deux filtres passe-bas de 12 dB/oct connectés en parallèle.

Dual HPF

Deux filtres passe-haut de -12 dB/oct connectés en parallèle.

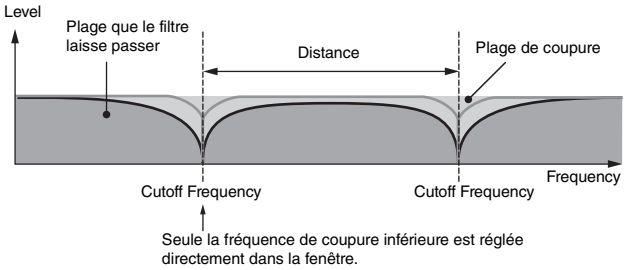
Dual BPF

Deux filtres passe-bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.



Dual BEF

Deux filtres d'élimination de bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

Annexe

■ Combination Type Filter (Filtre de type combinaison)

Il s'agit d'une combinaison de deux différents types de filtres. Vous pouvez modifier la distance entre les deux fréquences de coupure.

LPF12+HPF12

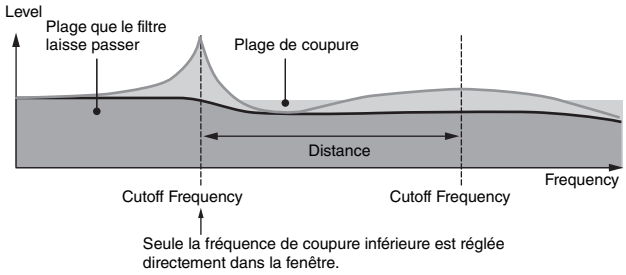
Combinaison d'un filtre passe-bas de 12 dB/oct et d'un filtre passe-haut. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff et HPF Key Follow peuvent être définis. Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF6+HPF6

Combinaison d'un filtre passe-bas de -6 dB/oct et d'un filtre passe-haut. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, les paramètres HPF Cutoff et HPF Key Follow peuvent être définis. Seul le graphique relatif au filtre passe-bas est illustré à l'écran.

LPF12+BPF6

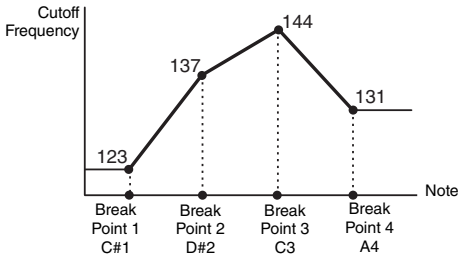
Combinaison d'un filtre passe-bas et d'un filtre passe-bande. Vous pouvez modifier la distance entre les deux fréquences de coupure.



Exemple de réglage du paramètre Filter Scaling EDITOR

Nous allons vous montrer un exemple de réglage du paramètre Filter Scale (page 53) qui fait partie des paramètres du mode Voice Element Edit. Pour les réglages affichés dans l'exemple ci-dessous, la valeur de base de Cutoff Frequency est 127 et les valeurs du paramètre Offset aux différents réglages Break Point sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

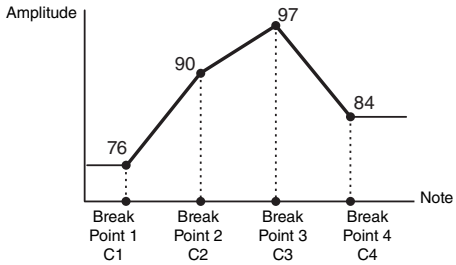
	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	C4
Cutoff Offset	-4	+10	+17	+4



Exemple de réglage du paramètre Amplitude Scaling EDITOR

Nous allons vous montrer un exemple de réglage du paramètre Amplitude Scaling (Échelle d'amplitude) dans AMP Scale (Échelle AMP) (page 55) qui fait partie des paramètres du mode Voice Element Edit. Pour les réglages présentés dans l'exemple ci-dessous, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est de 80 et les diverses valeurs du paramètre Level Offset aux réglages Break Point sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, comme illustré.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Level Offset	-4	+10	+17	+4



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Liste des sélections de sortie EDITOR

Dans les sections suivantes, nous allons vous expliquer les réglages Output Select qui vous permettent de déterminer les affectations de sortie de signal La fonction Output Select est spécifiée en divers emplacements : réglage OSC (Oscillator) du mode Drum Key Edit sous S90 XS/S70 XS Editor ; écrans Voice A/D Out et A/D FX en mode Utility ; paramètre Click Output Sel de l'écran General (Général) en mode Utility.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
drum	Voir ci-dessous.*	Voir ci-dessous.*

* Le réglage « drum » peut être sélectionné dans l'écran Multi Part Edit des parties affectées à la voix de batterie. Sur la partie éditée, le son est émis via le réglage de destination effectué dans la fenêtre Drum Key Edit en tant que paramètre « Output Select ».

NOTE : Lorsque le réglage Output Select est spécifié sur une valeur autre que « L&R » ou « drum », les paramètres Reverb Send et Chorus Send sont automatiquement réglés sur 0 et Dry Level sur 127.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.
Annexe

Mode Performance

Performance Play (Reproduction de performance)

Le mode Performance est utilisé pour sélectionner, reproduire et éditer la performance souhaitée. Les performances peuvent contenir au maximum quatre parties (voix), choisies parmi les parties 1 – 4 du générateur de sons internes. Le mode Performance Play (Reproduction de performance) constitue le « portail » d'accès au mode Performance et vous permet de sélectionner et de reproduire une performance. Certains réglages de performance peuvent également être édités dans ce mode.

Opérations	Appuyez sur la touche [PERFORM].

Sélection d'une performance

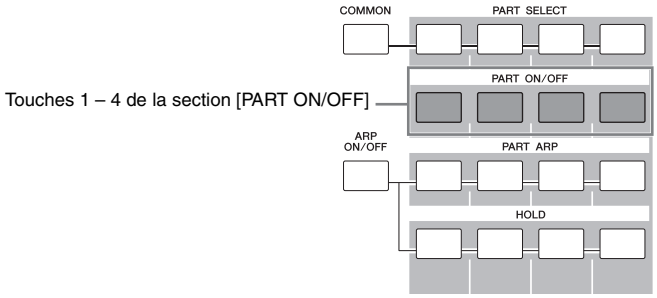
Le S90 XS/S70 XS contient 128 performances dans chacune des banques utilisateur 1 – 4.
La sélection d'une performance s'effectue globalement de la même manière que pour une voix. Reportez-vous pour cela à la page 27. Tout comme en mode Voice Play, vous pouvez utiliser aussi les fonctions Category Search (page 28) et Favorite Category (page 28) en mode Performance Play.

Activation/désactivation de partie

Le mode Performance Play vous permet d'activer/désactiver à votre guise les quatre parties de la performance en cours. Il vous suffit d'appuyer sur la touche [PERFORM] pour passer en mode Performance Play.

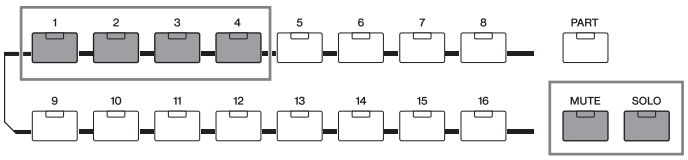
Part on/off (Activation/désactivation de partie)

Vous pouvez activer/désactiver la partie à l'aide des touches 1 – 4 de la section [PART ON/OFF], situées parmi les touches de commande de performance. Lorsque le voyant d'une touche est allumé, la partie correspondante est activée.



Part mute/solo (Assourdissement/isolement de partie)

Vous pouvez assourdir/isoler les parties à l'aide des touches [MUTE]/[SOLO] (Assourdissement/Solo) et des touches numériques [1] – [4]. Lorsque le voyant [MUTE]/[SOLO] est allumé, il est possible d'activer/désactiver l'assourdissement et la reproduction en solo de chaque partie à l'aide des touches numériques [1] – [4] correspondantes. Dans les deux cas, seules les parties activées via les touches de la section [PART ON/OFF] sont commandées à l'aide des touches [1] – [4].



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

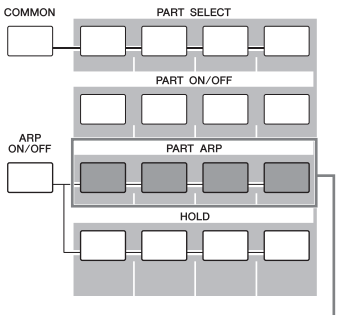
Utilisation de la fonction Arpeggio

La fonction Arpeggio (Arpège) vous permet de lancer des motifs rythmiques, des riffs et des phrases à l'aide de la voix en cours, simplement en jouant des notes au clavier. En mode Performance, les quatre types d'arpège sont affectés aux quatre parties. Cela signifie qu'il est possible de reproduire simultanément quatre types d'arpège. Sélectionnez différentes performances et essayez d'écouter les divers types d'arpège proposés.

NOTE : Pour plus de détails sur l'arpège, reportez-vous à la page 7.

Reproduction de l'arpège

Dans la mesure où les performances présélectionnées ont déjà leurs types d'arpège pré-attribués, vous pouvez reproduire l'arpège en sélectionnant la performance de votre choix, puis en activant la touche [ARP ON/OFF] et en appuyant sur une note quelconque.
Les instructions pour l'utilisation de l'arpège sont globalement les mêmes qu'en mode Voice (page 32).



Touches 1 – 4 de la section [PART ARP]

Activation/désactivation de la reproduction d'arpège pour chaque partie

Vous pouvez activer/désactiver la partie à l'aide des touches 1 – 4 de la section [PART ARP] (Arpège de partie), situées parmi les touches de commande de performance.

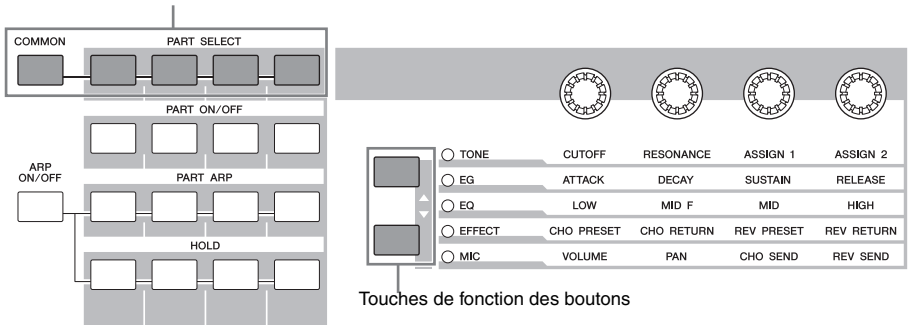
Activation/désactivation du paramètre Arpeggio Hold pour chaque partie

Vous pouvez activer ou désactiver le paramètre Arpeggio Hold (page 84) pour chaque partie de performance à l'aide des touches 1 – 4 de la section [HOLD] (Maintien). Lorsque le paramètre Arpeggio Hold est réglé sur « on », la reproduction de l'arpège se poursuit même si la note est relâchée.

Utilisation des boutons

L'une des fonctionnalités les plus puissantes du S90 XS/S70 XS est le jeu étendu de commandes en temps réel qu'il autorise, particulièrement au niveau des boutons. Ceux-ci vous permettent en effet de régler une série de paramètres pour la performance en cours (profondeur d'effet, attaque/relâchement, couleur tonale, etc.). Ces commandes en temps réel peuvent être utilisées pour modifier le son en cours d'interprétation ou éditer et personnaliser rapidement la performance.
La fonction attribuée à chaque bouton affecte la partie sélectionnée via la touche [COMMON] ou les touches 1 – 4 de la section [PART SELECT] (Sélection de partie), situées parmi les touches de commande de performance. Vous pouvez modifier la fonction à l'aide des touches de fonction des boutons.

Touche [COMMON], touches 1 – 4 de [PART SELECT]


COMMON
PART SELECT
PART ON/OFF
ARP ON/OFF
PART ARP
HOLD
TONE CUTOFF RESONANCE ASSIGN 1 ASSIGN 2
EG ATTACK DECAY SUSTAIN RELEASE
EQ LOW MID F MID HIGH
EFFECT CHO PRESET CHO RETURN REV PRESET REV RETURN
MIC VOLUME PAN CHO SEND REV SEND
Touches de fonction des boutons

1 Sélectionnez le réglage des fonctions à affecter aux boutons.

Appuyez plusieurs fois sur les touches de fonction des boutons pour sélectionner les fonctions attribuées aux boutons. Chaque fois que vous appuyez sur la touche, les voyants s'allument tour à tour dans l'ordre suivant : TONE, EG, EQ, EFFECT et MIC. Les fonctions attribuées aux boutons changent en fonction de l'état du voyant.

2 Modifiez la couleur tonale.

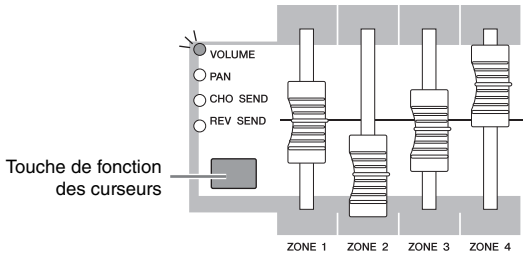
La manipulation des boutons vous permet de modifier divers aspects du son de la voix en temps réel, tandis que vous jouez. Les mêmes fonctions qu'en mode Voice sont attribuées aux boutons 1 – 4. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 29.

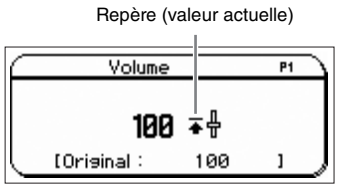
NOTE : Lorsque vous appuyez sur la touche [COMMON], la fonction attribuée au bouton est appliquée à l'ensemble des parties. Si vous appuyez sur une des touches 1 – 4 de la section [PART SELECT], les opérations liées aux boutons s'appliqueront uniquement à la partie sélectionnée. Notez que le paramètres attribués à ASSIGN 1/2 et EFFECT sous TONE sont toujours appliqués à l'ensemble des parties.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Commande du volume, du balayage panoramique et de l'effet à l'aide du curseur

Les quatre curseurs à l'extrême gauche règlent respectivement le volume, le balayage panoramique, l'envoi de chœur et l'envoi de réverbération pour chacune des quatre parties. Vous pouvez modifier la fonction à l'aide des touches de fonction des curseurs.

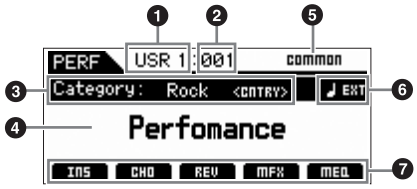




NOTE : Si le paramètre « Slider Mode » (Mode curseur) est réglé sur la valeur « catch » dans l'écran General (page 135) du mode Utility et qu'un repère apparaît à l'écran, le déplacement du curseur n'affectera pas le son. Une fois que le curseur dépasse ce point, le repère disparaît et le déplacement du curseur affecte le son.

Écran Performance Play (Reproduction de performance)

Vous pouvez ouvrir l'écran Performance Play en appuyant sur la touche [PERFORM].



Numéro de performance	Groupe/Numéro
001 – 016	A01 – 16
017 – 032	B01 – 16
033 – 048	C01 – 16
049 – 064	D01 – 16
065 – 080	E01 – 16
081 – 096	F01 – 16
097 – 112	G01 – 16
113 – 128	H01 – 16

❶ Banque de performances

❷ Numéro de performance

Indiquent la banque et le numéro de la performance sélectionnée. Une banque est un emplacement de mémoire contenant les données de 128 performances différentes. Quatre banques (utilisateur 1 – 4) sont fournies.
Chacune des performances d'une banque reçoit un numéro compris entre 001 et 128. Ce format correspond aux touches [A] – [H] et aux touches numériques [1] – [16]. La liste ci-dessous reprend les numéros de performance ainsi que les réglages groupe/numéro qui y sont associés.

❸ Category (Catégorie) (Main Category (Catégorie principale) <Sub Category (Sous-catégorie)>

Indique la catégorie de la performance sélectionnée. Le terme « catégorie », qui englobe les catégories principales et les sous-catégories constitue un mot-clé servant à désigner les caractéristiques de l'instrument ou le type de son. Chaque performance peut être enregistrée dans une catégorie principale et sa sous-catégorie.
Les réglages de catégorie sont modifiables dans l'écran Name (page 73) du mode Performance Common Edit.

❹ Nom de performance

Indique le nom de la performance actuelle.

❺ Partie en cours

Indique la partie actuellement sélectionnée.

❻ Tempo

Affiche le tempo de l'arpège.

❼ État d'activation/désactivation des effets

Indique l'état d'activation/désactivation des effets de la performance actuelle.

Indicateur d'édition (E)

Lorsque vous modifiez la valeur d'un paramètre en mode Performance Play ou Edit, l'indicateur d'édition (E) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Ainsi, vous savez que la performance actuelle a été modifiée, mais que les modifications n'ont pas encore été stockées. Pour stocker l'état des éléments actuellement en cours de modification, suivez les instructions ci-dessous.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Stockage de la performance créée

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Performance Store (Stockage de performance).

2 Sélectionnez la destination de stockage de la performance.

Sélectionnez une banque et un numéro de performance de destination à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC] et [INC]. Vous pouvez utiliser les touches [A] – [H] et [1] – [16] pour sélectionner un numéro de performance.

NOTE : Lorsque vous appuyez sur la touche [EDIT] de l'écran Store, vous pouvez vérifier le son de la voix, de la performance ou du multi au niveau de la destination de stockage.

NOTE : Vous avez également la possibilité de déterminer la destination de stockage à l'aide de la fonction Category Search.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [EXIT].

4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois la performance stockée, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Performance Play.

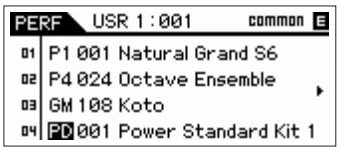
⚠ ATTENTION

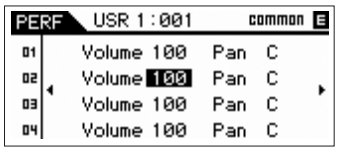
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Par conséquent, vous devez toujours veiller à sauvegarder vos données importantes sur une mémoire flash interne ou un périphérique de stockage USB relié à la borne USB TO DEVICE. Pour plus de détails sur cette opération, reportez-vous au mode d'emploi.

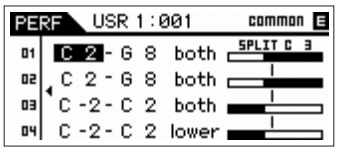
Écran Mixing (Mixage)

L'écran Mixing affiche des informations sur les diverses parties de performance et vous permet d'effectuer divers réglages y afférents. Il vous permet notamment d'échanger la voix entre les différentes parties et de régler le volume, le balayage panoramique et le point de partage, de manière à ce que vous puissiez finaliser le mixage sur l'instrument lui-même.

Opérations	[PERFORM] → [MIXING]







L'écran Mixing permet de régler la banque/le numéro de voix, le volume, le balayage panoramique, la limite de note, le partage inférieur/supérieur et le point de partage. Modifiez le paramètre (sélectionné via les touches de curseur) à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC]/[INC].

NOTE : Lorsque le curseur est positionné sur le paramètre en fin de page, appuyez sur les touches de curseur [◄]/[►] pour accéder à la page suivante. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur les touches de curseur [◄]/[►] afin d'appeler la page suivante, quelle que soit la position du curseur.

NOTE : Lorsque le curseur est positionné sur Note Limit/Split Point (Limite de note/Point de partage), vous pouvez déterminer respectivement la limite de note/le point de partage en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, puis en appuyant sur la note souhaitée du clavier.

NOTE : Pour activer le partage, vous devez régler « Split Sw » (Sélecteur de partage) sur « on » dans l'écran Play Mode (page 74) du mode Performance Common Edit.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

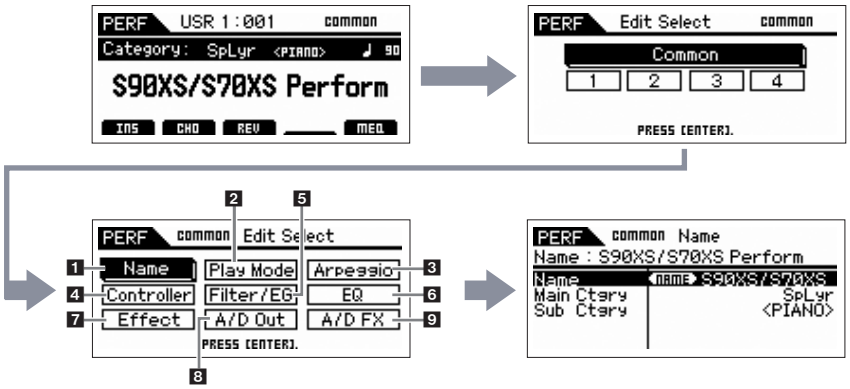
Performance Edit (Édition de performance)

Les réglages Performance Edit comprennent les paramètres Common Edit, destinés à l'édition des réglages communs à toutes les parties, et les paramètres Part Edit, permettant d'éditer les parties individuelles.
Cette section couvre les paramètres Performance Edit.

Common Edit

Le mode Common Edit vous permet d'éditer des paramètres communs à toutes les parties de la performance sélectionnée.

Opérations	[PERFORM] → Sélectionnez un programme de performance → [EDIT] → Sélectionnez l'écran souhaité depuis l'écran Performance Edit Select (Sélection d'édition de performance) → [ENTER] → Écran Edit



1 Name

Name (Nom de performance)

Attribuez le nom de votre choix à la performance en cours d'édition. Lorsque vous déplacez le curseur sur « Name », appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la boîte de dialogue Naming afin de saisir le nom souhaité. Le nom de fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Utilisez le cadran de données et les touches de curseur pour sélectionner le caractère désiré (dans la section inférieure de la boîte de dialogue), puis servez-vous des touches [INC] ou [DEC] pour déplacer le curseur (sur la ligne supérieure de la boîte de dialogue) vers l'emplacement voulu. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nom souhaité soit entièrement saisi. Une fois le nom saisi, appuyez soit sur la touche [ENTER] pour valider le nom, soit sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération et revenir à l'écran initial.

Main Ctgry (Main Category) (Catégorie principale)
Sub Ctgry (Sub Category) (Sous-catégorie)

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie de la performance.
Le terme « catégorie » peut être utilisé en guise de mot-clé pour représenter la caractéristique de la performance. La configuration appropriée de ce paramètre permet de retrouver facilement la performance souhaitée parmi tout l'éventail de performances disponibles.
Il existe sept catégories principales correspondant aux différents types de musique ou de sons. Chacune comporte jusqu'à douze sous-catégories, qui contiennent des types d'instruments plus précis.

Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories de performance à la page 92.

2 Play Mode

Volume

Détermine le niveau de sortie de l'ensemble de la performance.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position du balayage stéréo de la performance.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE : Notez que l'effet du paramètre Pan pourra être faible, voire inaudible, si le balayage panoramique d'une partie donnée de la voix est réglé à gauche et celui d'une autre partie à droite.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Chorus Send

Règle le niveau d'envoi de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Règle le niveau d'envoi de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée.

Réglages : 0 – 127

Split Sw (Split Switch) (Sélecteur de partage)

Détermine si les réglages Split Point (Point de partage) et Split Lower/Upper (Partage inférieur/supérieur) du paramètre Part (Partie) sont activés (on) ou désactivés (off).

Réglages : on, off

Split Point (Point de partage)

Détermine le numéro de note du point de partage, qui divise le clavier en deux sections.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Lorsque le paramètre Split Lower/Upper de chaque partie est réglé sur « both » (les deux), ce paramètre est sans effet.

NOTE : Le son est uniquement produit lorsque vous jouez des notes dans la zone correspondant aux réglages Split et Note Limit.

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Porta Sw (Portamento Common Switch) (Sélecteur commun de portamento)
Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw (Sélecteur de portamento de partie 1/2/3/4)

Détermine si l'effet de portamento est appliqué ou non à la performance actuelle. Vous pouvez déterminer l'état d'activation/désactivation du portamento de chaque partie lorsque le paramètre Portamento Common Switch est activé. Le sélecteur de portamento des différentes parties est indisponible lorsque le paramètre Portamento Common Switch est désactivé (« --- » s'affiche alors pour chaque sélecteur de partie).

Réglages : on, off

NOTE : Ce paramètre est indisponible pour la partie de batterie.

Time Offset (Portamento Time Offset) (Décalage du temps de portamento)

Détermine le temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet Portamento est appliqué. Vous pouvez régler la durée de portamento de la voix affectée à chaque partie sous forme de décalage. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de changement de ton plus longue ou une vitesse lente.

Réglages : -64 – +63

3 Arpeggio

Détermine si l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpèges attribués à chaque voix (« Arp Edit ») ou uniquement l'arpège sélectionné (« Arp 1 – 5 Type »).

Arp Common Sw (Arpeggio Common Switch) (Sélecteur d'arpège commun)

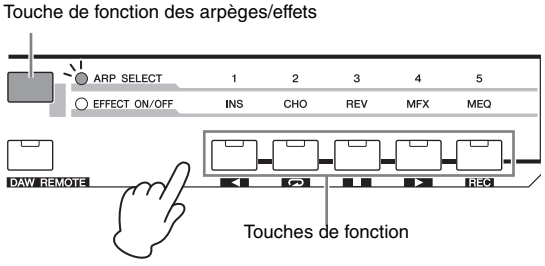
Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Arpeggio depuis le panneau avant à l'aide de la touche [ARP ON/OFF].

Réglages : off, on

Arp 1 – 5 Select (Arpeggio 1 – 5 Select) (Sélection d'arpège 1 – 5)

Sélectionnez une des touches « ARP1 » – « ARP5 ». L'icône de la croche affichée dans les réglages indique qu'une valeur (hormis « off ») du paramètre Arpeggio Type est sélectionnée pour l'arpège. Lorsque vous sélectionnez « ARP SELECT » via la touche de fonction des arpèges/effets, vous pouvez choisir un des réglages Arp 1 à 5 via les touches de fonction.

Réglages : Arp 1 – Arp 5



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Arp Tempo (Arpeggio Tempo) (Tempo de l'arpège)

Détermine le tempo de l'arpège.

Réglages : 5 – 300

NOTE : Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, le logiciel DAW ou un périphérique MIDI et souhaitez synchroniser l'arpège sur le périphérique, réglez le paramètre MIDI Sync de l'écran Utility MIDI (page 137) sur « external » ou « auto ». Lorsque MIDI Sync est réglé sur « auto » (à condition que l'horloge MIDI soit reçue en continu) ou « external », le paramètre Tempo dont il est question ici indique « external » et ne peut pas être modifié.

Sync Qntz Val (Sync Quantize Value) (Valeur de quantification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation du prochain démarrage de la reproduction de l'arpège lorsque vous déclenchez celui-ci durant l'exécution de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez.

Réglages : off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

4 Controller

A. Func 1 Mode (Assignable Function 1 Mode) (Mode de fonction attribuable 1)
A. Func 2 Mode (Assignable Function 2 Mode) (Mode de fonction attribuable 2)

Détermine si les touches ASSIGNABLE FUNCTION [1] et [2] fonctionnent en mode « latch » ou « momentary ». Lorsque le paramètre est réglé sur « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du voyant lumineux entre les états d'activation et de désactivation. Lorsque le paramètre est réglé sur « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le témoin et son relâchement l'éteint.

Réglages : momentary, latch

5 Filter/EG

Cutoff

Augmente ou diminue la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour ajuster la brillance du son. Le son peut être rendu plus clair en augmentant la fréquence de coupure du filtre et assombri ou étouffé en abaissant celle-ci.
Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance

Détermine l'emphase donnée à la fréquence de coupure pour renforcer le caractère du son. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé. Ce paramètre s'utilise en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour donner du piquant au son. Il peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG Attack Time/Decay Time/Release Time/Depth) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de relâchement/Profondeur du FEG)

Détermine les paramètres FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) de chaque partie. Le générateur d'enveloppe de filtre (FEG) vous permet de contrôler la transition au niveau du timbre (coupure de fréquence) depuis l'émission du son jusqu'à son interruption. Les réglages effectués ici s'appliquent aux paramètres FEG (page 51) de voix correspondants sous forme de décalage. Le paramètre « FEG Sustain » (Maintien du FEG) est indisponible ici.

Réglages : -64 – +0 – +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG Attack Time/Decay Time/Sustain Level/Release Time) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de maintien/Temps de relâchement de l'AEG)

Ces valeurs servent à contrôler la variation de volume à partir du moment où vous appuyez sur une note jusqu'au moment où le son est interrompu. Les réglages effectués ici s'appliquent aux paramètres AEG (page 62) de partie correspondants sous forme de décalage. Les différents paramètres AEG peuvent être modifiés directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance
- Play
- Mixing
- Edit Select
- Common Edit
  - Name
  - Play Mode
  - Arpeggio
  - Controller
  - Filter / EG
  - EQ
  - Effect
    - Parameter
  - A/D Out
  - A/D FX
    - Parameter
- Part Edit
  - Voice
  - Play Mode
  - Arpeggio
    - Arp Edit
    - Arp 1-5 Type
  - Filter / EG
  - 3 Band EQ
  - Rcv Sw
  - FX Send
- Job Select
  - Recall
  - Bulk
  - Copy
  - Initialize
- Supplementary Info.

Annexe

6 EQ

3 Band EQ

Low Freq (Low Frequency) (Basses fréquences)
Low Gain (Gain basses fréquences)
Mid Freq (Middle Frequency) (Moyenne fréquence)
Mid Gain (Middle Gain) (Gain moyennes fréquences)
Mid Q (Middle Q) (Largeur de bande moyenne)
High Freq (High Frequency) (Haute fréquence)
High Gain (Gain hautes fréquences)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique doté de trois bandes (High, Mid et Low) Vous pouvez atténuer ou renforcer le niveau de chaque bande de fréquence (High, Mid, Low) afin de modifier le son de la performance. Pour la bande de moyennes fréquences, vous avez également la possibilité de régler le paramètre Q. Ces paramètres, à l'exception de « Low Freq », « High Freq » et « Mid Q », peuvent être modifiés directement à l'aide des boutons. Les réglages effectués ici s'appliquent aux réglages EQ de chaque partie sous forme de décalage.

Freq (Frequency) (Fréquence)

Règle la fréquence de chaque bande de fréquences. Spécifiez la valeur sur la fréquence que vous souhaitez atténuer ou renforcer.

Réglages : Low Freq : -64 – +0 – +63, Mid Freq : -64 – +0 – +63, High Freq : -64 – +0 – +63

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquences sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus le gain est important. Plus la valeur est inférieure, plus le gain est faible.

Réglages : -64 – +0 – +63

Q

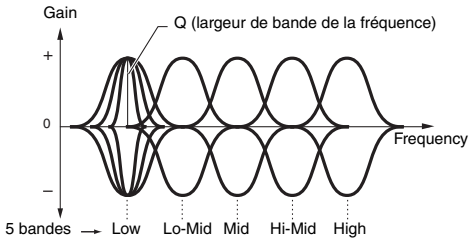
Détermine le paramètre Q ou la largeur de bande de moyennes fréquences. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est petite. Plus la valeur est faible, plus largeur de bande est grande.

Réglages : -64 – +0 – +63

NOTE : Le réglage Q est uniquement disponible pour la bande moyenne, qui est un égaliseur de type peaking. Le « peaking » (en référence à la forme en crête (« peak ») vous permet d'atténuer ou d'accentuer une fréquence spécifique et d'en contrôler la largeur ou l'étroitesse de bande. Par ailleurs, l'égalisation des bandes de fréquences hautes et basses est de type shelving, ce qui permet d'atténuer ou de renforcer le signal aux fréquences situées au-dessus ou au-dessous du réglage spécifié pour la fréquence.

Master EQ

Cet écran vous permet d'appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la performance sélectionnée.



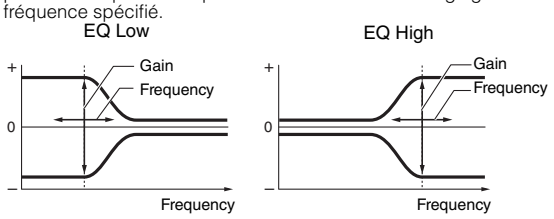
Shape (Forme)

Ceci permet de sélectionner une des deux formes d'égaliseur : shelving ou peaking. Ce paramètre est disponible pour les bandes Low et High.

Réglages : shelv, peak

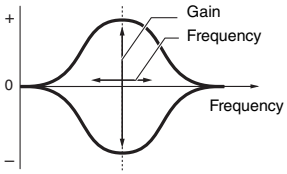
shelv (type plateau)

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.



peak (type crête)

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



Freq (Frequency) (Fréquence)

Les fréquences avoisinant ce point sont atténuées ou accentuées par le réglage « Gain » ci-dessous.

Réglages : **Low (Faible)**

Lorsque Shape est configuré sur « shelv » : 32Hz – 2.0kHz
Lorsque Shape est configuré sur « peak » : 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100Hz – 10.0kHz

High (Élevé)

500Hz – 16.0kHz

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation/accentuation de la bande de fréquence sélectionnée.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

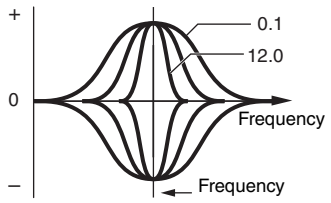
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Q

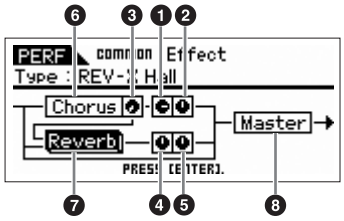
Ce paramètre fait varier le niveau de signal lors du réglage de « Freq » (Frequency) afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande.

Réglages : 0.1 – 12.0

NOTE : Lorsque les paramètres Shape de Low et High sont réglés sur « shelv », les paramètres « Q » de Low et High sont indisponibles.



7 Effect



❶ Chorus Return

Définit le niveau de retour de l'effet Chorus. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

❷ Chorus Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Chorus.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

❸ Chorus To Reverb

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus profonde la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chœur.

Réglages : 0 – 127

❹ Reverb Return

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

❺ Reverb Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

❻ Chorus
❼ Reverb
❽ Master

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Effect Parameter.

Paramètres d'effet

Switch

Détermine si l'effet principal peut être utilisé ou pas. Ce paramètre ne peut pas être sélectionné depuis cet écran. Lorsque la fonction Arpeggio/Effect est réglée sur « EFFECT ON/OFF », vous pouvez activer/désactiver chaque effet à l'aide des touches de fonction.

Category
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets répertoriés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails relatifs aux catégories et aux types d'effets à la page 16.

NOTE : Le paramètre « Category » ne peut pas être modifié dans l'écran des paramètres d'effets Reverb et Master Effect dans la mesure où il n'existe qu'une seule catégorie Reverb/Master.

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour obtenir une liste des réglages d'effets, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Annexe

Effect Parameter 1 – 16

Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effet. Pour obtenir une liste complète des types d'effet disponibles pour chaque bloc d'effets, reportez-vous à la liste des types d'effets disponible figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

8 A/D Out (A/D Output) (Sortie A/N)

Cet écran vous permet de définir les réglages de sortie appliqués au signal de la partie d'entrée A/N en mode Performance.

Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie d'entrée A/N. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie d'entrée A/N. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Output Select (Sélection de la sortie)

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée A/N.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la partie 1	—

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level (Niveau du son pur)

Détermine le niveau de la partie d'entrée A/N qui n'a pas été traité avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch) (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si des effets d'insertion sont appliqués ou non au signal de la partie d'entrée A/N.

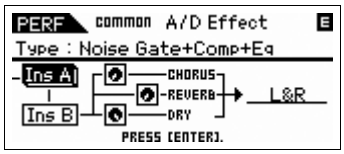
Réglages : off, on

NOTE : Les paramètres Reverb Send, Chorus Send et Dry Level sont indisponibles sauf lorsque le paramètre Output Select est réglé sur la valeur « L&R ».

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

9 A/D FX (A/D Effect) (Effet A/N)

Cet écran vous permet de définir les types d'effet d'insertion appliqués au signal de la partie d'entrée A/N en mode Performance. Vous pouvez appeler l'écran de réglage détaillé de l'effet d'insertion A/B depuis cet écran.



Ins Connect Type (Insertion Connection Type) (Type de connexion d'insertion)

Détermine la connexion entre les effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les modifications du paramétrage, ce qui vous donne une image claire de l'acheminement du signal. Le type d'effet est indiqué en haut de l'écran.

Réglages : ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.
ins B -> A	Les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés vers l'effet d'insertion A et les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.

Chorus Send

Règle le niveau d'envoi du chœur pour la partie d'entrée A/N. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Règle le niveau d'envoi de la réverbération pour la partie d'entrée A/N. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau de chaque partie qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

Output Select

Définit la destination de sortie du signal de contrôle.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la partie 1	—

NOTE : Les paramètres Reverb Send et Chorus Send sont réglés sur « 0 » et Dry Level sur « 127 » lorsque le réglage Output Select est spécifié sur une valeur autre que « L&R ».

Ins A (Insertion Effect A) (Effet d'insertion A)
Ins B (Insertion Effect B) (Effet d'insertion B)

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Effect Parameter.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Paramètres d'effet

Switch

Détermine si l'effet principal peut être utilisé ou pas. Ce paramètre ne peut pas être sélectionné depuis cet écran.

Category

Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets répertoriés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez des détails sur les catégories et les types d'effets à la page 16.

NOTE : Le paramètre « Category » ne peut pas être modifié dans l'écran des paramètres Reverb dans la mesure où il n'existe qu'une seule catégorie Reverb.

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour obtenir une liste des présélections de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter 1 – 16

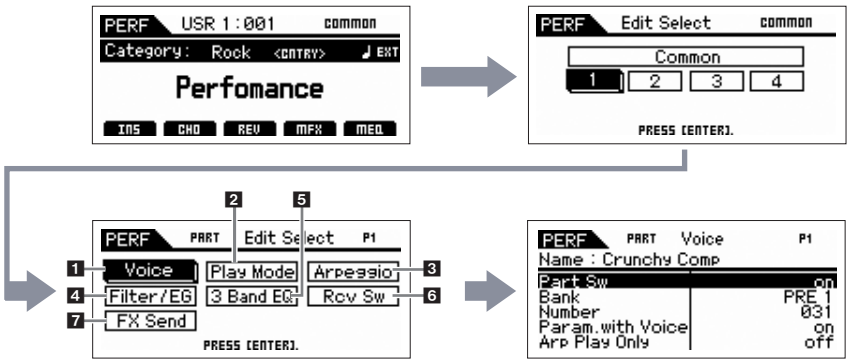
Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effet. Pour obtenir une liste complète des types d'effet disponibles pour chaque bloc d'effets, reportez-vous à la liste des types d'effet figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Part Edit (Édition de partie)

Ces paramètres sont destinés à éditer les parties individuelles qui constituent une performance.

Opérations	**[PERFORM] → Sélectionnez les programmes de performance → [EDIT] → Sélectionnez la partie « 1 » – « 4 » souhaitée dans l'écran Performance Edit Select → [ENTER] → Sélectionnez l'écran souhaité depuis l'écran Performance Part Edit Select (Sélection d'édition de partie de performance) → [ENTER] → écran Edit**



1 Voice

Part Sw (Part Switch) (Sélecteur de partie)

Détermine si la partie actuellement éditée est activée ou désactivée. Lorsqu'elle est désactivée, la partie en cours d'édition est inaudible. Cette touche fonctionne en parallèle avec la touche [PART ON/OFF].

Réglages : off (désactivé), on (activé)

Bank (Banque)
Number (Numéro)

Permet de détermine la voix affectée à la partie en cours en spécifiant la banque et le numéro de voix.

NOTE : Sélectionnez le programme souhaité à l'aide des touches [DEC]/[INC] de BANK (Banque) , des touches [A] – [H] et des touches numériques [1] – [16] de la section « Bank » ou « Number » lorsque les voyants [PART]/[MUTE]/[SOLO] sont éteints. Vous pouvez sélectionner la voix correspondant à la partie en cours en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (Parameter with Voice) (Paramètre avec voix)

Détermine si les réglages des paramètres suivants de la voix sélectionnée sont copiées ou non depuis la voix vers la partie actuelle lorsque vous modifiez une voix individuelle de la partie concernée.
Réglages Arpeggio, Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure du filtre), Filter Resonance (Résonance du filtre), Amplitude EG, Filter EG, Pitch Bend Range (Upper/Lower) (Plage de variation de ton (inférieure/supérieure), Note Shift (Décalage de note), Assignable 1/2 (Attribuable 1/2)

NOTE : Quel que soit la valeur de Parameter with Voice, les réglages suivants sont toujours copiés lorsqu'une voix normale est sélectionnée : Mono/Poly, Porta Sw (Portamento Part Switch) (Sélecteur de partie de portamento), Porta Time (Portamento Time) (Temps de portamento) et Porta Mode (Portamento Mode) (Mode de portamento).

Réglages : off (non copié), on (copié)

Arp Play Only (Arpeggio Play Only) (Reproduction d'arpège uniquement)

Détermine si la partie en cours reproduit exclusivement ou non les événements de note de la reproduction d'arpège. Lorsque ce paramètre est activé, seuls les événements de note de la reproduction d'arpège affectent le bloc du générateur de sons.

Réglages : off, on

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

2 Play Mode

Volume

Règle le volume de chaque partie. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance entre la partie en cours et les autres parties. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE : Notez que l'effet sonore du paramètre Part Pan (Balayage panoramique de partie) risque d'être faible ou nul lorsque le balayage panoramique d'un élément donné de la voix est réglé sur la position de gauche et le balayage panoramique d'un autre élément est réglé à droite.

Voice Elm Pan (Voice Element Pan) (Balayage panoramique des éléments de voix)

Détermine si les différents réglages de balayage panoramique de chaque élément (de la voix attribuée à la partie sélectionnée) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée sur « center ».

Réglages : on, off

Assign 1 Value (Valeur d'affectation 1)
Assign 2 Value (Valeur d'affectation 2)

Ces paramètres déterminent la valeur de décalage des fonctions attribuées aux boutons Assigns 1/2 par rapport aux réglages d'origine. Ces paramètres sont modifiables directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Note Shift

Règle la hauteur de la partie en demi-tons.

Réglages : -24 – +0 – +24

Detune (Désaccord)

Règle l'accordage de la partie par incréments de 0,1 Hz.

Réglages : -12.8Hz – +0Hz – +12.7Hz

PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper) (Plage supérieure de variation de la hauteur de ton)
PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower) (Plage inférieure de variation de la hauteur de ton)

Détermine la plage maximale de variation de hauteur de ton en demi-tons. Si vous attribuez au paramètre PB Range Upper la valeur +12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. Par ailleurs, un réglage inférieur d'une valeur de -12 entraîne la diminution de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le bas.

Réglages : -48semi – +0semi – +24semi

Mono/Poly

Détermine si la voix de la partie est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes simultanément).

Réglages : mono, poly

mono	Lorsque le paramètre est réglé sur « mono », la voix sélectionnée est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois). Pour bon nombre de sons instrumentaux, tels que la basse et la voix principale de synthétiseur, ce réglage autorise une performance en legato plus douce et naturelle que lorsque le paramètre est spécifié sur « poly ».
poly	Lorsque le paramètre est réglé sur « poly », la voix sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (plusieurs notes simultanément ou un accord).

NOTE : Ce paramètre est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est attribuée.

NoteLimit Lo/Hi (Note Limit Low/High) (Limite de note inférieure/supérieure)

Détermine, pour chaque partie, la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. Chaque partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont comprises dans la plage indiquée. Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, comme par exemple « C5 à C4 », la plage de notes sera de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Velocity Limit Lo/Hi (Velocity Limit Low/High) (Limite de vélocité inférieure/supérieure)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle doit s'inscrire la réponse de chaque partie. Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée. Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

NOTE : Vous pouvez également régler la valeur de la vélocité directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur une touche.

Split Lo/Up (Split Lower/Upper) (Partage inférieur/supérieur)

Détermine la zone du clavier qui produit le son. Lorsque la valeur « upper » est sélectionnée, seules sont audibles les notes du point de partage (paramètre Common) et au-delà. Lorsque la valeur « lower » est sélectionnée, ce sont les notes inférieures au point de partage (paramètre Common) qui sont audibles. Lorsque le réglage « both » est sélectionné, les notes retentissent sur toute l'étendue du clavier. En fait, le son est produit en jouant des notes dans la zone correspondant aux réglages effectués pour ce paramètre et pour Note Limit.

Réglages : both, lower, upper

Porta Sw (Portamento Switch) (Sélecteur de portamento)

Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à chaque partie.

Réglages : off, on

NOTE : Ce paramètre est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est attribuée.

Porta Time (Portamento Time) (Temps de portamento)

Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de changement de ton plus longue ou une vitesse lente.

Réglages : 0 – 127

NOTE : Ce paramètre est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est attribuée.

Porta Mode (Portamento Mode) (Mode Portamento)

Détermine la manière dont l'effet Portamento s'applique à votre performance au clavier.

Réglages : fingered, fulltime

fingered	L'effet portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
fulltime	L'effet portamento s'applique à toutes les notes.

NOTE : Ce paramètre est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est attribuée.

Output Select

Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une partie. Les réglages suivants sont disponibles. Vous pouvez affecter la sortie de son de chaque partie séparément par une prise de sortie spécifique du panneau arrière.

Réglages : L&R, asL&R, asL, asR, drum (voix de batterie uniquement)

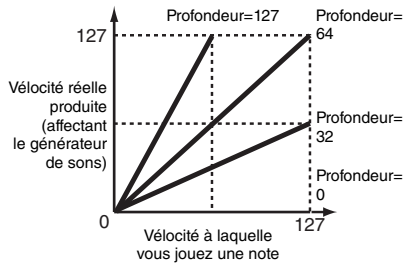
NOTE : Les paramètres Reverb Send, Chorus Send et Dry Level sont indisponibles lorsque le paramètre Output Select est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de la sensibilité à la vélocité)

Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de sons répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la variation du volume en réponse à votre force de frappe est grande (tel qu'illustré à droite). Lorsque ce paramètre est réglé sur O, le volume ne change pas, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Un tel réglage est utile, par exemple, pour reproduire le son authentique d'une voix d'orgue.

Réglages : 0 – 127

Lorsque le paramètre Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64 :



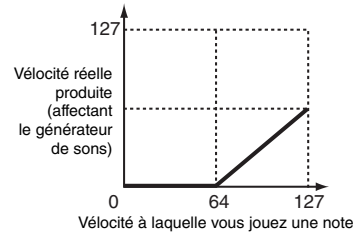
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Vel Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité à la vélocité)

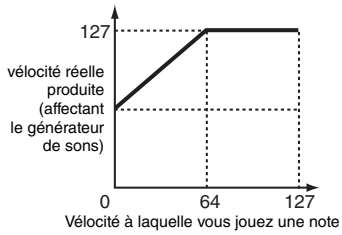
Détermine la valeur d'ajustement des vélocités jouées pour l'effet de vélocité réel obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou réduire toutes les vélocités de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible. Si le résultat est égal ou inférieur à 1, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera paramétrée sur 127.

Réglages : 0 – 127

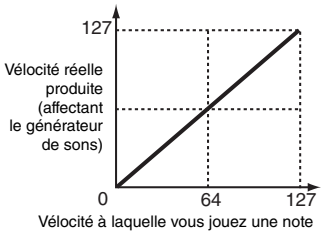
Lorsque Depth = 64 et Offset = 32



Lorsque Depth = 64 et Offset = 96



Lorsque Depth = 64 et Offset = 64

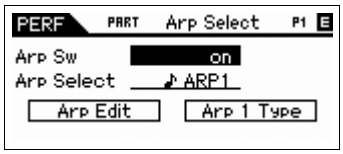


3 Arpeggio

Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Vous pouvez également activer/désactiver le paramètre Arpeggio Switch sur le panneau avant via la touche [ARP ON/OFF].

Réglages : off, on



Arp Select (Arpeggio 1 – 5 Select) (Sélection des touches d'arpège 1 – 5)

Sélectionnez une des touches « ARP1 » – « ARP5 ». L'icône de la croche affichée dans les réglages indique qu'un type d'arpège (hormis la valeur « off ») est sélectionné pour l'arpège. Lorsque la fonction Arpeggio/Effect est réglée sur « ARP SELECT », vous pouvez sélectionner une des valeurs Arp 1 – Arp 5 à l'aide des touches de fonction.

Réglages : Arp 1 – Arp 5

Arp Edit (Arpeggio Edit) (Édition d'arpège)

Détermine la manière avec laquelle l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpèges attribués à chaque voix.

Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Détermine si l'arpège est activé ou désactivé. Ce paramètre est identique à « Arp Select » dans l'écran Arp Select du mode Voice Edit.

Réglages : off, on

Arp Hold (Arpeggio Hold) (Maintien de l'arpège)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante.

Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on

sync-off	Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de la fonction Arpeggio se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous réactivez la reproduction des arpèges.

NOTE : Vous obtenez le même résultat à la réception du message de changement de commande de « SUSTAIN » (Commande n°64) lorsque le paramètre « Arp Sw » (Sélecteur d'arpège) est réglé sur « on ».

Arp MIDI Out Sw (Arpeggio MIDI Output Switch) (Sélecteur de sortie MIDI de l'arpège)

Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction de l'arpège sont émises via la borne MIDI.

Réglages : off (absence d'émission), on (émission)

Arp Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel) (Canal de transmission de l'arpège)

Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction de l'arpège. Lorsque le paramètre est spécifié sur « kbd-ch » (canal de clavier), le canal de transmission est réglé sur le même canal MIDI que « Keyboard Transmit Ch » (Canal de transmission du clavier) (page 137) dans l'écran Utility MIDI.

Réglages : 1 – 16, kbd-ch (Canal de clavier)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Voice with Arp (Voice with Arpeggio) (Voix arpégée)

Chaque type d'arpège bénéficie de la voix spécifique qui lui est le mieux adapté. Ce paramètre détermine si la voix appropriée enregistrée dans chaque arpège est attribuée ou non à la partie éditée. Lorsqu'il est réglé sur « on », la voix appropriée est affectée à la partie éditée à la place de la voix actuellement assignée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la voix appropriée n'est pas affectée à la partie éditée. La voix actuellement affectée est conservée.

Réglages : off (non copié), on (copié)

Velocity Rate

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité obtenue est supérieure à 127, il sera spécifié sur 127.

Réglages : 0 – 200%

Gate Time Rate

Détermine le décalage de la durée de gate ou longueur des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre a pour valeur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale.

Réglages : 0 – 200%

Unit Multiply

Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %.

Réglages : 50%, 66%, 75%,100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de l'arpège sont alignées ou définit les temps de l'arpège auquels le swing est appliqué. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la résolution des noires, calculée en impulsions d'horloge.

Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Quantize Strngth (Quantize Strength) (Force de quantification)

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % provoque l'entraînement des événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %.

Réglages : 0% – 100%

Swing

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 0 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 0 les avancntr. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value, qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

NOTE : Si la valeur du paramètre Quantize Value est réglée sur la valeur du triolet, le paramètre Swing s'applique à la dernière note de chaque triolet.

Octave Range

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octave. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas.

Réglages : -3 – +0 – +3

Change Timing

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure », le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante.

Réglages : realtime, measure

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Velocity Mode

Règle la vélocité des notes de l'arpège à réception des messages d'activation de note.

Réglages : original, thru

original	La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.
thru	L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmentera.

Key Mode

Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort	Si vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la même séquence sera reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.
thru	Lorsque vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes de l'accord), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.
direct	Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lors de la reproduction de l'arpège, les événements tels que Pan (Panoramique) et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance du générateur de sons. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données non liées aux notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.
sort +direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.
thru +direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

NOTE : Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » peuvent ne pas avoir d'événements de note. Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » ou « thru », aucun son ne sera émis, même si vous enfoncez la touche correspondante sur le clavier.

NoteLimit Lo/Hi (Note Limit Low/High) (Limite de note inférieure/supérieure)

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes reçues dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 ; les notes exécutées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Velocity Limit Lo/Hi (Velocity Limit Low/High) (Limite de vélocité inférieure/supérieure)

Détermine la vélocité la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. L'arpège est reproduit uniquement pour les notes reçues dans la plage de vélocité spécifiée. Par exemple, une limite de vélocité de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (douce) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127).

Réglages : 001 – 127

NOTE : Vous pouvez également régler la valeur directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur une touche.

Octave Shift (Changement d'octave)

Déplace la hauteur de ton de l'arpège de plusieurs octaves vers le haut ou le bas.

Réglages : -10 – +10

Loop

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues.

Réglages : off, on

Trigger Mode

Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête automatiquement. Le relâchement de la note n'affecte absolument pas la reproduction de l'arpège dans ce cas. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « gate ».

Réglages : gate, toggle

NOTE : Le réglage « toggle » du paramètre Trigger Mode prévaut sur le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran Arpeggio Edit (page 84). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger Mode est réglé sur « toggle ».

Accent Vel Th (Accent Velocity Threshold) (Seuil de vélocité de la phrase accentuée)

Certains types d'arpèges incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vélocité supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vélocité minimale de déclenchement de la phrase accentuée.

Réglages : off, 1 -127

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Accnt Strt Qtz (Accent Start Quantize) (Quantification du début de l'accentuation)

Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vélocité de la phrase accentuée) ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vélocité. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité.

Réglages : off, on

Random SFX

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX (Effets spéciaux aléatoires), qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) à la réception des messages de désactivation de note. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX.

Réglages : off, on

SFX Vel Offset (Random SFX Velocity Offset) (Décalage de vélocité des effets spéciaux aléatoires)

Détermine la valeur de décalage des notes de Random SFX par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Random SFX Key On Control) (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial Random SFX est reproduit à la vélocité pré-programmée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vélocité générée par l'activation de note.

Réglages : off, on

Arp 1 – 5 Type (Arpeggio 1 – 5 Type)

Détermine les réglages de l'arpège sélectionnée sur « Arp Select ».

Main Ctgry (Main Category) (Catégorie principale)
Sub Ctgry (Sub Category) (Sous-catégorie)

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité.

Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories d'arpèges en page 7.

Type (Type d'arpège)

Détermine le numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Les nom et numéro du type d'arpège sélectionné s'affichent à la deuxième ligne de l'écran. Reportez-vous à la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : Pour plus de détails sur les modalités d'utilisation de la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément), reportez-vous à la page 9.

Vel Rate (Velocity Rate Offset) (Décalage du taux de vélocité)

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Gate Time Rate Offset) (Décalage du taux de temps de gate)

Détermine le réglage du paramètre Gate Time (Durée de gate) ou longueur des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate en deçà de la valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à ce réglage minimum.

Réglages : -100% – +0% – +100%

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

4 Filter/EG

Cutoff

Détermine la fréquence du coupure du filtre. La fréquence réglée ici est la fréquence centrale à laquelle les signaux sont affectés en passant via les filtres. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est de type LPF (Filtre passe-bas), HPF (Filtre passe-haut), BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou BEF (Filtre coupe- bande), ce paramètre servira à définir la résonance. Si le filtre sélectionné est un BPFw, ce paramètre est utilisé pour ajuster la largeur de bande de fréquence.
La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Elle peut être utilisée en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.
Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer.
Les réglages spécifiés ici sont appliqués en tant que décalages aux mêmes paramètres de l'écran Filter (page 50) du mode Voice Common Edit.
Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG Attack Time/Decay Time/Release Time/Depth) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de relâchement/Profondeur du FEG) AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG Attack Time/Decay Time/Sustain Level/Release Time) (Temps d'attaque/Temps de chute/Niveau de maintien/Temps de relâchement de l'AEG)

Ces paramètres gouvernent les réglages de base du générateur d'enveloppe (volume et filtre) de la partie sélectionnée. Les valeurs de ces réglages sont décalées par rapport à celles des paramètres équivalents de l'élément attribué, spécifiées en mode Voice Element Edit. Pour plus de détails sur le générateur d'enveloppe d'amplitude et le générateur d'enveloppe de filtre, reportez-vous à l'écran Filter/EG (page 43) du mode Voice Edit. Cependant, pour les voix de batterie, seuls les paramètres AEG Attack et AEG Decay sont disponibles. Les différents paramètres de l'AEG peuvent être modifiés directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

5 3 Band EQ

Vous pouvez appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie pour en ajuster le son. Les formes d'égaliseur pour Low et High sont toujours de type shelving.

Freq (Frequency) (Fréquence)

Les fréquences avoisinant ce point sont atténuées ou accentuées par le réglage « Gain » ci-dessous. Plus les valeurs sont élevées, plus la fréquence est grande. Le paramètre Mid Freq peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : Low (Basse) : 50.1Hz – 2.0kHz, Mid : 139.7Hz – 10.1kHz, High : 503,8Hz -14,0kHz

Gain

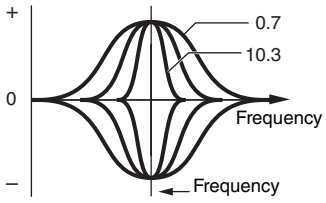
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation/accentuation de la bande de fréquence sélectionnée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

Q

Ceci fait varier le niveau de signal lors du réglage de « Freq » (Fréquence) afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande.

Réglages : 0.7 – 10.3



Structure de base

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Performance

- Play
- Mixing
- Edit Select
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter / EG
    - EQ
    - Effect
      - Parameter
    - A/D Out
    - A/D FX
      - Parameter
  - Part Edit
    - Voice
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Filter / EG
    - 3 Band EQ
    - Rcv Sw
    - FX Send
- Job Select
  - Recall
  - Bulk
  - Copy
  - Initialize
- Supplementary Info.

Annexe

6 Rcv Sw (Receive Switch) (Sélecteur de réception)

Cet écran vous permet de définir les modalités de réponse de chaque partie séparément aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Les noms de contrôleurs affichés à l'écran indiquent les données MIDI générées à l'aide du contrôleur correspondant.

NOTE : Le paramètre Sustain est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est affectée.

NOTE : Les réglages Bank Select (Sélection de banque), Program Change (Changement de programme) et Pan sont indisponibles en mode Performance.

NOTE : Lorsque « Control Change » est réglé sur « off », les paramètres de changement de commande sont indisponibles.

Réglages : off, on

7 FX Send (Effect Send) (Envoi d'effet)

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau de la partie sélectionnée qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

NOTE : Les paramètres Reverb Send, Chorus Send et Dry Level sont indisponibles lorsque le paramètre Output Select est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch) (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur « on », l'effet d'insertion de la voix attribuée à la partie est activé.

Réglages : off, on

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

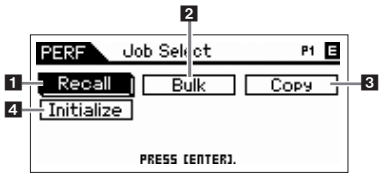
Performance
- Play
- Mixing
- Edit Select
  - Common Edit
    - Name
    - Play Mode
    - Arpeggio
    - Controller
    - Filter / EG
    - EQ
    - Effect
      - Parameter
    - A/D Out
    - A/D FX
      - Parameter
  - Part Edit
    - Voice
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Filter / EG
    - 3 Band EQ
    - Rcv Sw
    - FX Send
- Job Select
  - Recall
  - Bulk
  - Copy
  - Initialize
- Supplementary Info.

Annexe

Performance Job (Tâche de performance)

Le mode Performance Job propose un certain nombre d'outils d'organisation et d'initialisation des données très pratiques que vous pouvez utiliser lors de la création ou de l'archivage de performances.

Opérations	[PERFORM] → Sélectionnez une performance → [JOB] → Écran Performance Job Select (Sélection de tâche de performance)



1 Recall

Si vous éditez une performance, mais que vous oubliez de la sauvegarder avant de passer à une autre performance, vos modifications seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer la performance avec les dernières modifications intactes. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le rappel.

2 Bulk (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer vos réglages de paramètres édités de la performance actuellement sélectionnée vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI afin d'archiver les données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert en bloc.

NOTE : Vous pouvez exécuter cette fonction en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur la touche [PERFORM].

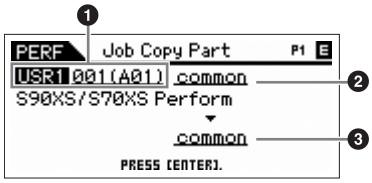
NOTE : Pour procéder au transfert en bloc, vous devez paramétrer correctement le numéro de périphérique MIDI. Pour plus d'informations sur le réglage du numéro de périphérique MIDI, reportez-vous à la page 137.

3 Copy (Copie)

Part

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'une performance donnée dans la performance en cours d'édition. Elle est particulièrement utile si vous créez une performance et souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre performance.

NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine de la source de la copie en appuyant sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.



❶ Performance source

Détermine la banque et le numéro de la performance à copier. Lorsque la valeur « current » (en cours) est sélectionnée, la performance actuelle est sélectionnée en tant que source. De ce fait, vous pouvez copier les réglages de paramètres d'une partie donnée vers une autre partie de la même performance.

Réglages : Bank (banque) : USR1 – 4, ---
Performance number (Numéro de performance) : 001(A01) – 128 (H16), current

NOTE : Vous pouvez sélectionner la performance en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH] lorsque le curseur est positionné sur la performance source.

❷ Type de données source

Détermine le type de données de la source, en ce compris le numéro de partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données de destination est automatiquement réglé sur l'option appropriée.

Réglages : common, part 1 – 4 (partie 1-4), A/D (A/N)

❸ Type de données de destination

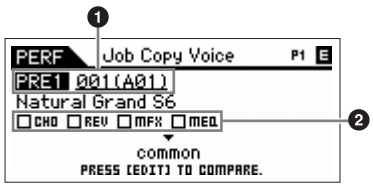
Détermine le type de données de destination, en ce compris le numéro de partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données source est automatiquement réglé sur l'option appropriée.

Réglages : common, part 1 – 4, A/D

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Voice

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Effect et Master EQ de la voix attribuée à une certaine performance dans la performance en cours d'édition. C'est utile lorsqu'une voix donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de performance.



NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine de la source de la copie en appuyant sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.

❶ Voix source

Détermine la banque et le numéro de la voix à copier.

Réglages : Bank : PRE1 – 8, USR1 – 4, GM, GMDR, PDR, UDR
Voice number : 001 (A01) – 128 (H16)

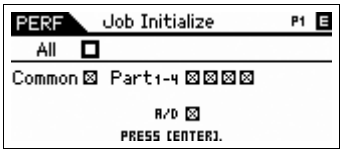
❷ Unités d'effet devant être copiées

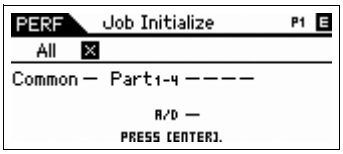
Détermine les réglages Effect ou Master EQ de la voix source copiés dans la performance actuelle. Vous pouvez sélectionner les unités d'effet à copier parmi Reverb, Chorus, Master Effect et Master EQ.

NOTE : Même si les effets Reverb et Chorus sont tous deux activés, l'exécution de la tâche ne copie pas le niveau d'envoi de la voix dans la performance. Si vous voulez appliquer à la voix copiée la même profondeur de réverbération et de chœur que dans le mode Voice, réglez manuellement les paramètres Reverb Send et Chorus Send de l'écran Voice Output du mode Performance Part Edit sur les mêmes valeurs que les réglages correspondants en mode Voice Edit.

4 Initialize (Initialisation)

Cette fonction réinitialise (initialise) les valeurs par défaut de tous les paramètres de performance. Elle vous permet également d'effectuer la réinitialisation sélective de certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, les paramètres propres à chaque partie, etc.





All (Tous les paramètres)

Tous les réglages de la performance sélectionnée sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de déplacer le curseur.

Common (Paramètres communs)

Les réglages des paramètres communs de la performance sélectionnée sont initialisés.

NOTE : Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez la case correspondante des parties Part 1 – 4 ci-dessous pour initialiser les réglages du paramètre Insertion Effect Switch.

Part 1 – 4 (Paramètres des parties 1 – 4)

Les réglages des paramètres des parties activées sont initialisés.

A/D (Paramètres de l'entrée A/N)

Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise MIC INPUT. Lorsque ce paramètre est coché, les réglages des paramètres de la partie de l'entrée A/N (page 78) du mode Common Edit sont initialisés.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.
Annexe

Informations complémentaires

Liste des catégories de performance

La liste suivante reprend les catégories principales et sous-catégories auxquelles appartiennent les performances du S90 XS/S70 XS.

Catégorie principale	Sous-catégorie											
Rock (Rock / Pops)	Top40	Clsic (Classic Rock)	Hard (Hard Rock)	Cntry (Country)	Blues	Folk	Balad (Ballad)	Film	---			
R&B (R&B / Hip Hop)	HipHp (Hip Hop)	Modrn (Modern R&B)	Clsic (Classic R&B)	Funk	---							
Elect (Electronic)	Tekno (Techno)	Trnce (Trance)	House (Dance Pop / House)	D&B (Breakbeats / D&B)	Chill (Chillout / Ambient)	---						
Jazz	Swing	Modrn (Modern Jazz)	Smoth (Smooth Jazz)	JzFnk (Jazz Funk)	Club (Club Jazz)	---						
World	Latin	Regae (Reggae / Dancehall)	Ethno (Ethnic / World)	---								
SpLyr (Splits & Layers)	Piano	Organ	Synth.	Symph (Symphonic)	String (Strings)	WWind (Woodwind)	Brass	Guitr (Guitar)	Bass	Cperc (Chromatic Percussion)	Pad	---
FX	Seq (Sequence)	Hard	Soft	S.EFX (Sound Effect)	---							
--- (Pas d'affectation)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Structure de base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

Annexe

Mode Multi

Le mode Multi vous permet de configurer le S90 XS/S70 XS en générateur de sons multitimbre en vue de son utilisation avec des logiciels de musique ou des séquenceurs externes. Si chaque piste d'un fichier de morceaux utilise un canal MIDI différent, vous pourrez affecter indépendamment chacune des parties d'un multi à ces canaux. De cette façon, il devient possible de reproduire les données du morceau sur un séquenceur, chaque piste jouant une voix différente. Vous pouvez créer un multi contenant jusqu'à 16 parties à l'aide du générateur de sons interne (page 6). Dans la mesure où il n'existe qu'une seule banque pour les multis, il est inutile de sélectionner une banque de multis.

NOTE : À propos de la banque utilisateur de multis
Ce générateur de son est livré avec un jeu complet de 128 multis utilisateur spécialement programmés et disponibles dans la banque utilisateur.
Si un multi appartenant à une banque utilisateur est écrasé, le multi utilisateur sera perdu. Lorsque vous stockez le multi édité, veillez à ne pas écraser de multis utilisateur importants.

Multi Play (Reproduction de multi)

Le mode Multi Play vous permet de sélectionner et de reproduire le multi de votre choix.

Opérations **Appuyez sur la touche [MULTI/SEQ PLAY] (Reproduction multi/séquence).**

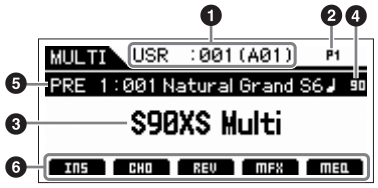
Écran Multi Play (réglage par

Affichage simple

Sélection de programme

Le S90 XS/S70 XS propose 128 multis spécialement programmés, stockés dans la mémoire utilisateur interne. La banque comprend huit groupes (A à H), contenant chacun 16 programmes de multi. La sélection des multis s'effectue globalement de la même manière que pour une voix. Pour appeler le programme de multi souhaité, sélectionnez le groupe et le numéro appropriés via les touches [A] – [H] et les touches numériques [1] – [16].

Écran Multi Play



❶ **Numéro de multi**
❷ **Numéro de partie**
❸ **Nom de multi**
❹ **Tempo de l'arpège**
❺ **Banque/numéro/nom de la voix en cours**
❻ **État d'activation/désactivation des paramètres Ins, Cho, Rev, Master Effect et Master EQ**

NOTE : Pour modifier la vue de l'affichage simple, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche de curseur [◄]/[►].
NOTE : Vous pouvez sélectionner la voix correspondant à la partie en cours en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

Indicateur d'édition (E)

Lorsque vous modifiez la valeur d'un paramètre en mode Multi Play ou Edit, l'indicateur d'édition (E) s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Vous savez ainsi que le multi sélectionné a été modifié, mais pas encore enregistré. Pour stocker les modifications en cours en l'état, suivez les instructions ci-dessous.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Stockage du multi créé

1 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Multi Store (Stockage de multi).

2 Sélectionnez la destination de stockage du multi.

Sélectionnez un numéro de multi en tant que destination à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC] et [INC]. Vous pouvez utiliser les touches [A] – [H] et [1] – [16] pour sélectionner un numéro de multi.

NOTE : Lorsque vous appuyez sur la touche [EDIT] de l'écran Store, vous pouvez vérifier le son du multi au niveau de la destination de stockage.

3 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [EXIT].

4 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de stockage.

Une fois le multi stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Multi Play.

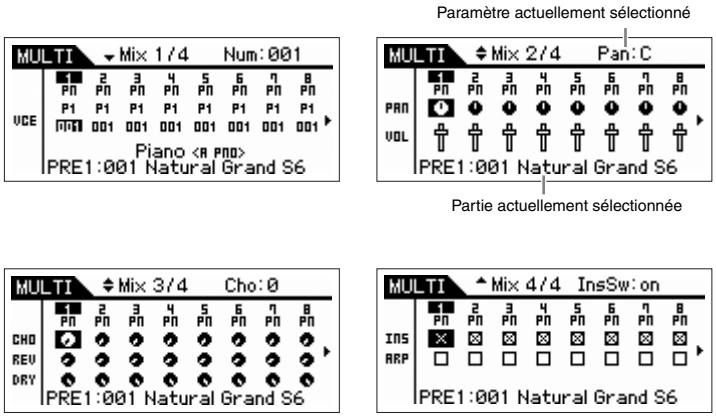
⚠ ATTENTION

Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Les données importantes doivent être toujours sauvegardées sur une mémoire flash interne ou un périphérique de stockage USB relié à la borne USB TO DEVICE. Pour plus de détails sur cette opération, reportez-vous au mode d'emploi.

Mixing (Mixage)

Les réglages du bloc du générateur de sons pour la reproduction de morceaux en mode Multi sont appelés « mixage ». Le mode Mixing vous permet de modifier les paramètres de voix et d'effet de chaque partie.

Opérations [MULTI/SEQ PLAY] → [MIXING] (Mixage)



L'écran Mixing répertorie les principaux paramètres pour les huit parties et vous permet de les modifier. Lorsque le curseur est positionné sur la partie 8, appuyez sur la touche de curseur [►] pour afficher la liste des parties 9 à 16. Lorsque le curseur est positionné sur la partie 16, appuyez sur la touche de curseur [►] pour afficher la liste des parties A/N. Les paramètres suivants peuvent être contrôlés depuis cet écran en mode Part Edit. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section consacrée au mode Part Edit.

- Bank/Number
- Pan
- Volume
- Chorus Send
- Reverb Send
- Dry Level
- Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch) (Sélecteur d'effet d'insertion)
- Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Multi Edit (Édition de multi)

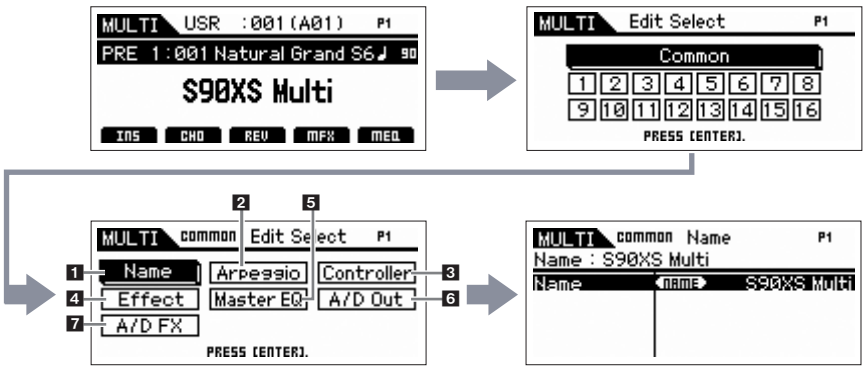
Les paramètres Multi Edit comprennent les paramètres Common Edit, qui permettent d'éditer les réglages communs à l'ensemble des parties, et les paramètres Part Edit, permettant d'éditer les parties individuelles. Le mode Common Edit vous permet d'éditer des réglages généraux communs à toutes les parties, tels que l'effet principal, l'égaliseur principal et les réglages de contrôleur. Le mode Part Edit vous autorise à ajuster divers paramètres pour chacune des 16 parties disponibles en fonction des pistes correspondantes des données de morceau.

Cette section couvre les paramètres Multi Edit.

Common Edit

Le mode Common Edit vous permet d'éditer des paramètres communs à toutes les parties du multi sélectionné.

Opérations	[MULTI] → Sélectionnez le programme de multi → [EDIT] → Sélectionnez l'écran Common dans l'écran Multi Edit Select (Sélection d'édition de multi)→ [ENTER] → Écran Edit



1 Name

Name (Nom de multi)

Attribuez le nom de votre choix au multi en cours d'édition. Lorsque vous déplacez le curseur sur « Name », appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la boîte de dialogue Naming afin de saisir le nom souhaité. Le nom de fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères. Servez-vous du cadran de données et des touches de curseur pour sélectionner le caractère souhaité (dans la section inférieure de la boîte de dialogue), puis utilisez la touche [INC] ou [DEC] afin de déplacer le curseur (sur la ligne supérieure de la boîte de dialogue) à l'endroit voulu. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nom souhaité soit entièrement saisi. Une fois le nom saisi, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider le nom ou sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération et revenir à l'écran initial.

2 Arpeggio

Détermine si l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpège attribués à chaque voix (« Arp Edit ») ou uniquement les arpèges sélectionnés (« Arp 1 – 5 Type »).

Arp Common Sw (Arpeggio Common Switch) (Sélecteur commun d'arpège)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également activer/désactiver le paramètre Arpeggio Switch depuis le panneau avant via la touche [ARP ON/OFF].

Réglages : off, on

Arp 1 – 5 Select (Arpeggio 1 – 5 Select) (Sélection des touches d'arpège 1 – 5)

Sélectionnez une des touches « ARP1 » – « ARP5 ». L'icône de la croche affichée dans les réglages indique qu'une valeur (hormis « off ») du paramètre Arpeggio Type est sélectionnée pour l'arpège. Lorsque la fonction Arpeggio/Effect est réglée sur « ARP SELECT », vous pouvez sélectionner Arp 1 – Arp 5 à l'aide des touches de fonction.

Réglages : Arp 1 – Arp 5

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Arp Tempo (Arpeggio Tempo) (Tempo de l'arpège)

Détermine le tempo de l'arpège.

Réglages : 5 – 300

NOTE : Si vous utilisez cet instrument avec un séquenceur externe, le logiciel DAW ou un périphérique MIDI et souhaitez synchroniser l'arpège sur le périphérique, réglez le paramètre MIDI Sync de l'écran Utility MIDI (page 137) sur « external » ou « auto ». Lorsque le réglage MIDI Sync est spécifié sur « auto » (uniquement si l'horloge MIDI est reçue en continu) ou « external », le paramètre Tempo dont il est question ici indique « external » et ne peut pas être modifié.

Sync Qntz Val (Sync Quantize Value) (Valeur de quantification de la synchronisation)

Détermine la synchronisation du démarrage de la reproduction de l'arpège suivant lorsque vous déclenchez celle-ci pendant la reproduction de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez.

Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire), off

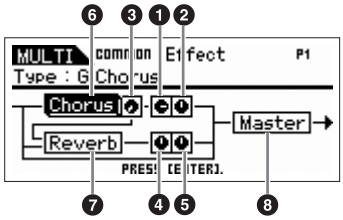
3 Controller

A. Func 1 Mode (Assignable Function 1 Mode) (Mode de fonction attribuable 1)
A. Func 2 Mode (Assignable Function 2 Mode) (Mode de fonction attribuable 2)

Détermine si les touches ASSIGNABLE FUNCTION [1] et [2] fonctionnent en mode « latch » ou « momentary ». Lorsque le paramètre est réglé sur « latch », le fait d'appuyer sur la touche entraîne le basculement du témoin lumineux entre les états d'activation et de désactivation. Lorsque le paramètre est réglé sur « momentary », le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée allume le témoin et son relâchement l'éteint.

Réglages : momentary, latch

4 Effect



❶ Chorus Return

Définit le niveau de retour de l'effet Chorus. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

❷ Chorus Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Chorus.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

❸ Chorus To Reverb

Détermine le niveau d'envoi du signal transmis depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus profonde est la réverbération appliquée au signal traité par l'effet de chœur.

Réglages : 0 – 127

❹ Reverb Return

Détermine le niveau de retour de l'effet Reverb. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

❺ Reverb Pan

Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet Reverb.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

❻ Chorus
❼ Reverb
❽ Master (Effet principal)

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Effect Parameter.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Paramètres d'effet

Switch

Ce paramètre est uniquement disponible pour l'effet principal.

Category
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez des détails relatifs aux catégories et aux types d'effets à la page 16.

NOTE : Le paramètre « Category » ne peut pas être modifié dans l'écran des paramètres Reverb et Master Effect dans la mesure où il n'existe qu'une seule catégorie Reverb/Master.

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

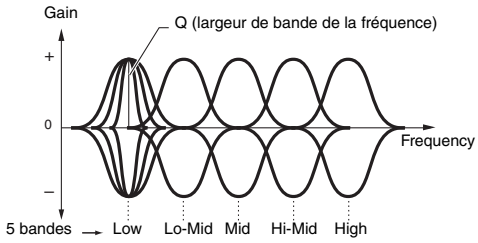
NOTE : Pour obtenir une liste des présélections de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter 1 – 16

Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effets. Pour obtenir une liste complète des paramètres d'effet disponibles pour chaque type d'effets, reportez-vous à la liste des types d'effets figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

5 Master EQ

Cet écran vous permet d'appliquer l'égalisation à cinq bandes à toutes les parties du multi sélectionné.



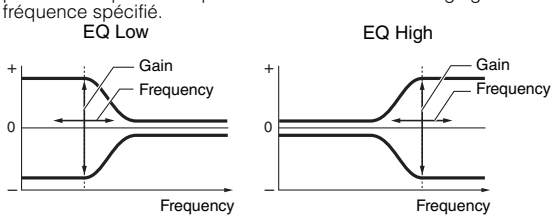
Shape

Vous permet de sélectionner une des deux formes d'égaliseur : shelving ou peaking. Ce paramètre est disponible pour les bandes Low et High.

Réglages : shelv, peak

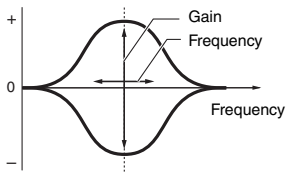
shelv (type plateau)

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal pour des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.



peak (type crête)

Ce type d'égaliseur vous permet d'atténuer ou d'accentuer le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



Freq (Frequency) (Fréquence)

Les fréquences avoisinant ce point sont atténuées ou accentuées par le réglage « Gain » ci-dessous.

Réglages : Low

Lorsque le paramètre Shape est configuré sur « shelv » : 32Hz – 2.0kHz, lorsque Shape est configuré sur « peak » : 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10,0 kHz

High

500Hz – 16.0kHz

Gain

Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

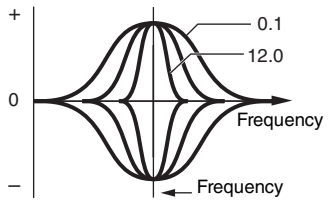
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Q

Ceci fait varier le niveau de signal lors du réglage de « Freq » (Fréquence) afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est grande.

Réglages : 0.1 – 12.0

NOTE : Lorsque les paramètres Shape de Low et High sont réglés sur « shelv », les paramètres « Q » de Low et High sont indisponibles.



6 A/D Out (A/D Output) (Sortie A/N)

Cet écran vous permet de définir les réglages de sortie appliqués au signal de la partie d'entrée A/N en mode Multi.

Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie d'entrée A/N. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie d'entrée A/N. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Output Select (Sélection de la sortie)

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie d'entrée A/N.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la voix de la partie 1	----

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie d'entrée audio envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau de la partie d'entrée A/N qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch) (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine si des effets d'insertion sont appliqués ou non au signal de la partie d'entrée A/N.

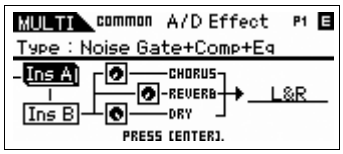
Réglages : off, on

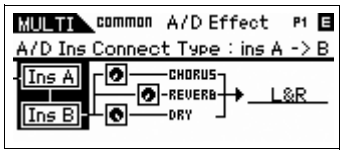
NOTE : Les paramètres Reverb Send, Chorus Send et Dry Level sont indisponibles lorsque le paramètre Output Select est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

7 A/D FX (A/D Effect) (Effet A/N)

Cet écran vous permet de définir les types d'effet d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Multi. Vous pouvez appeler l'écran de réglage des paramètres des effets d'insertion A/B depuis cet écran.





Ins Connect Type (Insertion Connection Type) (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B lorsque le curseur est positionné à proximité des réglages Ins A/B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire de l'acheminement du signal. Le type d'effet est indiqué en haut de l'écran.

Réglages : ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	Les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.
ins B -> A	Les signaux traités via l'effet d'insertion B sont envoyés vers l'effet d'insertion A et les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi transmis à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi transmis à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau qui n'a pas été traité avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

Output Select

Détermine la destination de la sortie.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la voix de la partie 1	----

NOTE : Les paramètres Reverb Send et Chorus Send sont réglés sur « 0 » et Dry Level sur « 127 » lorsque le réglage Output Select est spécifié sur une valeur autre que « L&R ».

Ins A (Insertion A)
Ins B (Insertion B)

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Insertion Effect Parameter (Paramètre d'effet d'insertion).

Paramètres d'effet

Switch

Ce paramètre est uniquement disponible pour l'effet principal. Il ne peut pas être modifié ici.

Category
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez des détails sur les catégories et les types d'effets à la page 16.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour obtenir une liste des présélections de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter 1 – 16

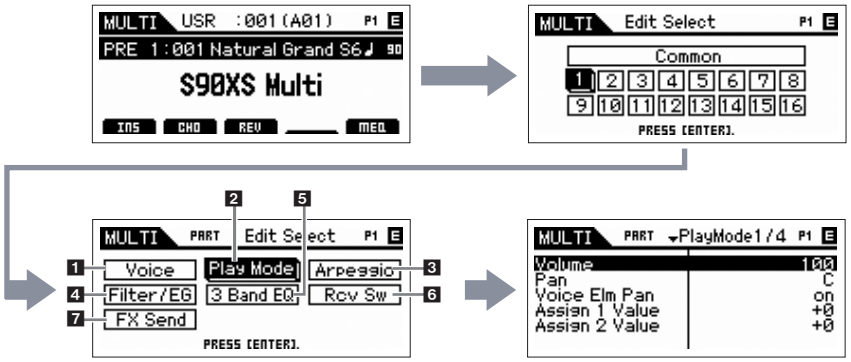
Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effet. Pour obtenir une liste complète des paramètres d'effet disponibles pour chaque type d'effet, reportez-vous à la liste des types d'effet figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Part Edit

Part Edit vous permet d'éditer les paramètres des parties individuelles qui constituent un multi.

Opérations	[MULTI/SEQ PLAY] → Sélectionnez les programmes de multi → [EDIT] → Sélectionnez la partie « 1 » – « 16 » souhaitée dans l'écran Multi Edit Select (Sélection d'édition de multi) → [ENTER] → Sélectionnez l'écran souhaité dans Multi Part Edit Select (Sélection d'édition de partie de multi)→ [ENTER] → écran Edit



1 Voice

Receive Ch (Receive Channel) (Canal de réception)

Détermine le canal de réception MIDI de la partie sélectionnée. Le canal de transmission MIDI utilisé pour modifier les données contrôlées en temps réel est le même que celui qui est spécifié pour ce paramètre.

Réglages : 01 – 16, off

Bank
Number

Détermine la voix affectée à la partie actuelle en spécifiant la banque et le numéro de voix.

NOTE : Sélectionnez le programme souhaité à l'aide des touches [DEC]/[INC] de BANK, des touches [A] – [H] et des touches numériques [1] – [16] de la section « Bank » ou « Number » lorsque le curseur est positionné sur « Bank » ou « Number » et que les voyants [PART]/[MUTE]/[SOLO] sont éteints. Vous pouvez sélectionner la voix correspondant à la partie en cours en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

Param. with Voice (Parameter with Voice) (Paramètre avec voix)

Détermine si les réglages de paramètres suivants de la voix sélectionnée sont copiées depuis la voix vers la partie actuelle lorsque vous modifiez une voix individuelle de la partie en question.
Réglages Arpeggio, Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure du filtre), Filter Resonance (Résonance du filtre), Amplitude EG, Filter EG, Pitch Bend Range (Upper/Lower) (Plage de variation de ton (inférieure/supérieure), Note Shift (Décalage de note), Assignable 1/2 (Attribuable 1/2)

NOTE : Quel que soit le réglage de Parameter with Voice, les réglages suivants sont toujours copiés lorsqu'une voix normale est sélectionnée : Mono/Poly, Porta Sw (Portamento Part Switch) (Sélecteur de portamento), Porta Time (Portamento Time) (Durée de portamento) et Porta Mode (Portamento Mode) (Mode de portamento).

Réglages : off (non copié), on (copié)

Arp Play Only (Arpeggio Play Only) (Reproduction d'arpège uniquement)

Détermine si la partie actuelle reproduit ou non uniquement les événements de note de la reproduction d'arpège. Lorsque ce paramètre est activé, seuls les événements de note de la reproduction d'arpège affectent le bloc du générateur de sons.

Réglages : off, on

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

2 Play Mode

Volume

Règle le volume de chaque partie. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance entre la partie actuelle et les autres parties. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie concernée. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

NOTE : Notez que l'effet sonore du paramètre Part Pan risque d'être faible ou nul lorsque le balayage panoramique d'un élément donné de la voix est réglé sur la position de gauche et le balayage panoramique d'un autre élément est réglé à droite.

Voice Elm Pan (Voice Element Pan) (Balayage panoramique des éléments de voix)

Détermine si les différents réglages de balayage panoramique de chaque élément (de la voix attribuée à la partie sélectionnée) sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est sur « off », la position de balayage de base de la partie sélectionnée est réglée au centre.

Réglages : on, off

Assign 1 Value
Assign 2 Value

Détermine la valeur en fonction de laquelle les fonctions attribuées aux boutons attribuables 1/2 sont décalées par rapport aux réglages d'origine. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Note Shift

Règle la hauteur de la partie en demi-tons.

Réglages : -24 – +0 – +24

Detune

Règle l'accordage de la partie par incréments de 0,1 Hz.

Réglages : -12.8Hz – +0Hz – +12.7Hz

PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper) (Plage supérieure de variation de la hauteur de ton)
PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower) (Plage inférieure de variation de la hauteur de ton)

Détermine la plage maximale de variation de hauteur de ton en demi-tons. Si vous attribuez au paramètre supérieur la valeur +12, vous obtiendrez une augmentation de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est déplacée vers le haut. De même, si vous réglez la valeur du paramètre inférieur à -12, vous obtiendrez une diminution de la hauteur de ton d'une octave maximum lorsque la molette de variation de ton est tournée vers le bas.

Réglages : -48semi – +0semi – +24semi

Mono/Poly

Détermine si la voix de la partie est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes simultanément).

Réglages : mono, poly

mono	Lorsque le paramètre est réglé sur « mono », la voix sélectionnée est reproduite en mode monophonique (une seule note à la fois). Pour bon nombre de sons instrumentaux, tels que la basse et la voix principale de synthétiseur, ce réglage autorise une performance en legato plus douce et naturelle que lorsque le paramètre est spécifié sur « poly ».
poly	Lorsque le paramètre est réglé sur « poly », la voix sélectionnée est reproduite en mode polyphonique (exécution de plusieurs notes simultanément ou d'un accord).

NoteLimit Lo/Hi (Note Limit Low/High) (Limite de note inférieure/supérieure)

Définissez pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage du clavier. Chaque partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes sera comme suit : « C -2 à C4 » et « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Velocity Limit Lo/Hi (Velocity Limit Low/High) (Limite de vélocité inférieure/supérieure)

Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle chaque partie doit répondre. Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée. Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera la suivante : « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

NOTE : Vous pouvez également régler la valeur directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur une touche.

Porta Sw (Portamento Part Switch) (Sélecteur de partie de portamento)

Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à chaque partie.

Réglages : off, on

Porta Time (Portamento Time) (Temps de portamento)

Définit la durée de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de changement de ton plus longue ou une vitesse lente.

Réglages : 0 – 127

Porta Mode (Portamento Mode) Mode portamento)

Détermine la manière dont le Portamento est appliqué à votre performance au clavier.

Réglages : fingered, fulltime

fingered	Le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
fulltime	Le portamento s'applique à plusieurs notes.

Output Select

Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une partie. Les réglages disponibles sont les suivants. Vous pouvez définir l'envoi du son de chaque partie par une prise de sortie spécifique du panneau arrière.

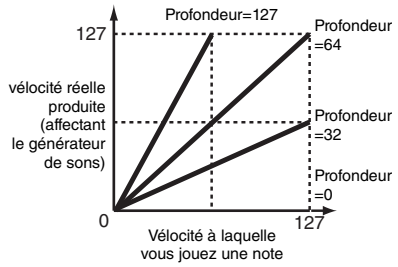
Réglages : L&R, asL&R, asL, asR, drum (voix de batterie uniquement)

Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth) (Profondeur de la sensibilité à la vélocité)

Détermine dans quelle mesure le volume du générateur de sons répond à la force de votre jeu. Plus la valeur est élevée, plus la variation du volume en réponse à la force de votre jeu est grande (comme illustré à droite). Lorsque ce paramètre est réglé sur O, le volume ne change pas, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Un tel réglage est utile, par exemple, pour reproduire le son authentique d'une voix d'orgue.

Réglages : 0 – 127

Lorsque Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64 :

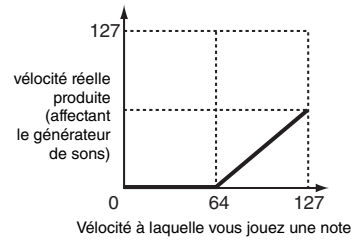


Vel Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset) (Décalage de la sensibilité à la vélocité)

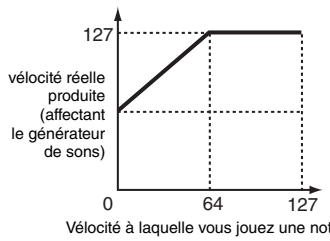
Détermine la valeur d'ajustement des vélocités jouées pour l'effet de vélocité réel obtenu. Vous pouvez augmenter ou réduire toutes les vélocités de la même valeur, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop grande ou trop faible. Si le résultat est égal ou inférieur à 1, la valeur est réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur est paramétrée sur 127.

Réglages : 0 – 127

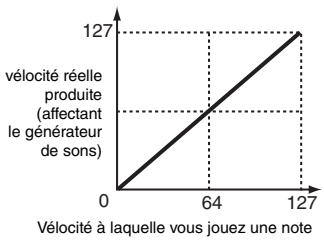
Lorsque Depth = 64 et Offset = 32



Lorsque Depth = 64 et Offset = 96



Lorsque Depth = 64 et Offset = 64



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

3 Arpeggio

Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Vous pouvez également activer/désactiver le paramètre Arpeggio Switch à partir du panneau avant à l'aide des touches [PART ARP] 1 – 4.

Réglages : off, on

Arp Select (Arpeggio 1 – 5 Select) (Sélection des touches d'arpège 1 – 5)

Sélectionnez une des touches « ARP1 » – « ARP5 ». L'icône de la croche affichée dans les réglages indique qu'un type d'arpège (hormis la valeur « off ») est sélectionné pour l'arpège. Lorsque la fonction Arpeggio/Effect est réglée sur « ARP SELECT », vous pouvez sélectionner une des valeurs Arp 1 – Arp 5 à l'aide des touches de fonction.
Ce paramètre peut être activé pour quatre parties au maximum.

Réglages : Arp1 – Arp 5

Arp Edit (Arpeggio Edit) (Édition d'arpège)

Détermine si l'élément en cours d'édition affecte généralement les cinq types d'arpèges attribués à chaque voix.

Arp Sw (Arpeggio Switch) (Sélecteur d'arpège)

Détermine si la fonction Arpeggio est activée ou désactivée. Ce paramètre est identique à « Arp Select » sur l'écran Arp Select du mode Part Edit.

Réglages : off, on

Arp Hold (Arpeggio Hold) (Maintien de l'arpège)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même si vous retirez vos doigts des touches. Le cycle se poursuit jusqu'à ce que vous enfonciez la touche suivante. Vous pouvez également activer/désactiver ce paramètre à l'aide des touches 1 – 4 de la section [HOLD] du panneau.

Réglages : sync-off (voir ci-dessous), off, on

sync-off	Lorsque le paramètre est réglé sur « sync-off », la reproduction de l'arpège se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches. En appuyant sur n'importe quelle touche, vous réactivez la reproduction de l'arpège.

NOTE : Vous obtenez le même résultat à la réception du message de changement de commande de « SUSTAIN » (Numéro de commande = 64) lorsque le paramètre « Arp Sw » (Sélecteur d'arpège) est réglé sur « on ».

Arp MIDI Out Sw (Arpeggio MIDI Output Switch) (Sélecteur de sortie MIDI de l'arpège)

Lorsque ce réglage est activé (« on »), les données de reproduction des arpèges sont émises par la borne MIDI.

Réglages : off (pas de transmission), on (transmission)

Arp Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel) (Canal de transmission des arpèges)

Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est réglé sur « kbd-ch », les données de reproduction de l'arpège sont transmises via le canal MIDI spécifié sous « Receive Ch » en tant que canal de réception de la partie en cours.

Réglages : 1 – 16, kbd-ch (Canal de clavier)

Voice with Arp (Voice with Arpeggio) (Voix arpégée)

Chaque type d'arpège bénéficie de la voix spécifique qui lui est le mieux adapté. Ce paramètre détermine si la voix appropriée enregistrée dans chaque arpège est attribuée ou non à la partie éditée. Lorsqu'il est réglé sur « on », la voix appropriée est affectée à la partie éditée à la place de la voix actuellement assignée. Lorsqu'il est réglé sur « off », la voix appropriée n'est pas affectée à la partie éditée. La voix actuellement assignée est conservée.

Réglages : off (non copié), on (copié)

Velocity Rate

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité obtenue est supérieure à 127, il sera spécifié sur 127.

Réglages : 0 – 200%

Structure de base
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Multi
- Play
- Mixing
- Edit Select
  - Common Edit
    - Name
    - Arpeggio
    - Controller
    - Effect
      - Parameter
    - Master EQ
    - A/D Out
    - A/D FX
      - Parameter
  - Part Edit
    - Voice
    - Play Mode
    - Arpeggio
      - Arp Edit
      - Arp 1-5 Type
    - Filter/EG
    - 3 Band EQ
    - Rcv Sw
    - FX Send
- Job Select
  - Recall
  - Bulk
  - Copy
  - Initialize

Annexe

Gate Time Rate

Détermine le décalage de la durée de gate ou longueur des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre a pour valeur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale.

Réglages : 0 – 200%

Unit Multiply

Ajuste le temps de reproduction de l'arpège en fonction du tempo. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée de la reproduction est doublée (et le tempo divisé par deux). En revanche, si vous choisissez une valeur de 50 %, la durée de reproduction sera divisée par deux et le tempo doublé. La durée normale de reproduction d'un arpège est de 100 %.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

Quantize Value

Détermine les temps en fonction desquels les données de note de l'arpège sont alignées ou définit les temps de l'arpège au niveau desquels le swing est appliqué. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique la résolution des noires, calculée en impulsions d'horloge.

Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Quantize Strngth (Quantize Strength) (Force de quantification)

Détermine la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification. Un réglage de 50 % entraîne les événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %.

Réglages : 0% – 100%

Swing

Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Les réglages supérieurs à 0 retardent les notes d'arpèges, alors que les valeurs inférieures à 0 les avancntr. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value, qui entraîne l'absence de tout swing. Il est judicieux d'utiliser ce réglage pour créer des impressions de swing et de triolets, des rythmes traînants et fusionnants.

Réglages : -120 – +120

NOTE : Si la valeur du paramètre Quantize Value est réglée sur la valeur du triolet de notes, le paramètre Swing s'appliquera à la dernière note de chaque triolet.

Octave Range

Spécifie la plage maximale de l'arpège en octave. Les réglages positifs augmentent la plage d'octave de la reproduction de l'arpège vers le haut, alors que les valeurs négatives la diminuent vers le bas.

Réglages : -3 – +0 – +3

Change Timing

Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction des arpèges. Lorsque le paramètre est réglé sur « realtime » (en temps réel), le type d'arpèges est immédiatement changé. Lorsque le paramètre est spécifié sur « measure » (mesure), le type de l'arpège est changé en début de mesure suivante.

Réglages : realtime, measure

Velocity Mode

Règle la vélocité des notes de l'arpège à réception du message d'activation de note.

Réglages : original, thru

original	La fonction Arpeggio est reproduite aux vélocités présélectionnées comprises dans les données de séquence des arpèges.
thru	L'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmentera.

Structure de base

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

Annexe

Key Mode

Détermine la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (tri)	Si vous jouez des notes spécifiques (comme par exemple, les notes d'un accord), la même séquence sera reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.
thru	Lorsque vous jouez des notes spécifiques (notes d'un accord, par exemple), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.
direct	Les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lors de la reproduction de l'arpège, les événements tels que Pan (Panoramique) et Brightness (Clarté) s'appliquent au son de la performance du générateur de sons. Utilisez ce réglage lorsque le type d'arpège comprend des données non liées aux notes ou que le type de catégorie « Ctrl » est sélectionné.
sort +direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « sort » actuel et la note jouée est également entendue.
thru +direct	L'arpège est reproduit en fonction du réglage « thru » actuel et la note jouée est également entendue.

NOTE : Certains types d'arpèges de la catégorie « Cntr » ne possèdent pas d'événements de note (page 12). Lorsqu'un arpège de ce type est sélectionné et que le paramètre Key Mode est spécifié sur « sort » ou « thru », aucun son ne sera émis, même si vous enfoncez la touche correspondante sur le clavier.

NoteLimit Lo/Hi (Note Limit Low/High) (Limite de note inférieure/supérieure)

Définit les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Les notes reçues dans cette plage déclenchent l'arpège. Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 ; les notes exécutées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

Velocity Limit Lo/Hi (Velocity Limit Low/High) (Limite de vélocité inférieure/supérieure)

Détermine la vélocité la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction d'arpèges. L'arpège est reproduit uniquement pour les notes reçues dans la plage de vélocité spécifiée. Par exemple, une limite de vélocité de 93 – 34 vous permet de jouer l'arpège à partir de deux plages de vélocité distinctes : soft (douce) (1 – 34) et hard (forte) (93 – 127).

Réglages : 1 – 127

NOTE : Vous pouvez également régler la valeur de la vélocité directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur une touche.

Octave Shift

Déplace la hauteur de ton de l'arpège de plusieurs octaves vers le haut ou le bas.

Réglages : -10 – +10

Loop

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'arpège est reproduit en cycle tandis que les notes sont maintenues. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège sera reproduit une seule fois même si les notes sont maintenues.

Réglages : off, on

Trigger Mode

Lorsque ce paramètre est réglé sur « gate », le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « toggle » (bascule), le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée. Normalement, ce paramètre doit être réglé sur « gate ».

Réglages : gate, toggle

NOTE : Le réglage « toggle » du paramètre Trigger Mode prévaut sur le réglage « on » du paramètre Hold dans l'écran Arpeggio Edit (page 104). En d'autres termes, lorsque le paramètre Hold est réglé sur « on », le fait d'appuyer sur la note lance/arrête la reproduction de l'arpège quand le paramètre Trigger Mode est réglé sur « toggle ».

Accent Vel Th (Accent Velocity Threshold) (Seuil de vélocité de la phrase accentuée)

Certains types d'arpèges incluent des données de séquence spéciales appelées « phrases accentuées », lesquelles sont reproduites uniquement lorsqu'une vélocité supérieure à une valeur spécifiée est reçue. Ce paramètre détermine la vélocité minimale de déclenchement de la phrase accentuée.

Réglages : off, 1 -127

Accnt Strt Qtz (Accent Start Quantize) (Quantification du début de l'accentuation)

Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre Accent Velocity Threshold (Seuil de vélocité de la phrase accentuée) ci-dessus. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la phrase accentuée débute dès la réception de la vélocité. Lorsque le paramètre est spécifié sur « on », la fonction Accent Phrase débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité.

Réglages : off, on

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Random SFX

Certains types d'arpège disposent d'une fonction Random SFX, qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) à la réception des messages de désactivation de note. Ce paramètre détermine l'activation ou la désactivation de la fonction Random SFX.

Réglages : off, on

SFX Vel Offset (Random SFX Velocity Offset) (Décalage de vélocité des effets spéciaux aléatoires)

Détermine la valeur de décalage des notes de Random SFX par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à zéro, le paramètre sera réglé sur 0 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -64 – +0 – +63

SFX Key on Ctrl (Random SFX Key On Control) (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le son spécial Random SFX est reproduit à la vélocité pré-programmée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le son spécial de Random SFX est reproduit sur la vélocité générée par l'activation de note.

Réglages : off, on

Arp 1 – 5 Type (Arpeggio 1 – 5 Type)

Détermine les réglages de l'arpège sélectionnés sous « Arp Select ».

Main Ctgry (Main Category) (Catégorie principale)
Sub Ctgry (Sub Category) (Sous-catégorie)

Détermine la catégorie principale et la sous-catégorie d'arpèges contenant le type d'arpège souhaité.

Réglages : Reportez-vous à la section « Liste des catégories » du chapitre Structure de base (page 7).

Type (Arpeggio Type) (Type d'arpège)

Détermine le numéro du type d'arpège souhaité dans la catégorie spécifiée. Les nom et numéro du type d'arpège sélectionné s'affichent à la deuxième ligne de l'écran. Reportez-vous à la Liste des types d'arpèges dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : Pour plus de détails sur les modalités d'utilisation de la liste des types d'arpège figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément), reportez-vous à la page 9.

Vel Rate (Velocity Rate Offset) (Décalage du taux de vélocité)

Détermine la valeur de décalage des notes d'arpège par rapport à leur vélocité d'origine. Si la valeur de vélocité résultante est inférieure à 1, le paramètre sera réglé sur 1 ; si la vélocité est supérieure à 127, celui-ci sera spécifié sur 127.

Réglages : -100% – +0% – +100%

GTime Rate (Gate Time Rate Offset) (Décalage du taux de temps de gate)

Détermine le réglage du paramètre Gate Time (Durée de gate) ou longueur des notes de l'arpège. Il est impossible de diminuer la durée de gate au-delà d'une valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la minimale.

Réglages : -100% – +0% – +100%

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

4 Filter/EG

Cutoff

Détermine la fréquence du coupure du filtre. La fréquence réglée ici est la fréquence centrale à laquelle les signaux sont affectés lorsqu'ils traversent les filtres. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

Resonance

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF (Filtre coupe- bande), ce paramètre sert à définir la résonance. Si le filtre sélectionné est un BPFw, ce paramètre est utilisé pour ajuster la largeur de bande de fréquence.
La résonance est utilisée pour définir la quantité de résonance (accentuation harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure.
Dans le cas du BPFw, le paramètre Width sert à ajuster la largeur de la bande de fréquences que le filtre laisse passer.
Les réglages spécifiés ici sont appliqués en tant que décalages aux mêmes paramètres de l'écran Filter (page 50) du mode Voice Common Edit.
Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG Attack Time/Decay Time/Release Time/Depth) (Temps d'attaque/Temps de chute/Temps de relâchement/Profondeur du FEG) AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG Attack Time/Decay Time/Sustain Level/Release Time) (Temps d'attaque/Temps de chute/Niveau de maintien/Temps de relâchement de l'AEG)

Ces paramètres gouvernent les réglages d'égaliseur de base (volume et filtre) pour la partie sélectionnée. Les valeurs de ces réglages sont décalées par rapport à celles des paramètres équivalents de l'élément attribué, spécifiées en mode Voice Element Edit de la voix attribuée. Pour plus de détails sur le générateur d'enveloppe d'amplitude et le générateur d'enveloppe de filtre, reportez-vous à l'écran Filter/EG (page 43) du mode Voice Edit. Cependant, dans le cas de voix de batterie, seuls les paramètres AEG Attack et AEG Decay sont disponibles. Les différents paramètres de l'AEG peuvent être modifiés directement via le bouton.

Réglages : -64 – +0 – +63

5 3 Band EQ

Vous pouvez appliquer un égaliseur paramétrique à 3 bandes à chaque partie pour ajuster le son. Les formes d'EQ pour les bandes Low et High sont toujours de type shelving.

Freq (Frequence) (Fréquence)

Les fréquences de part et d'autre de ce point sont atténuées ou accentuées par le réglage « Gain » ci-dessous. Plus les valeurs sont élevées, plus la fréquence est grande. Le paramètre Mid Freq peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : Low (Basse) : 50.1Hz – 2.0kHz
Mid (Moyenne) : (139,7Hz -10,1kHz
High (Haute) : 503,8Hz -14,0kHz

Gain

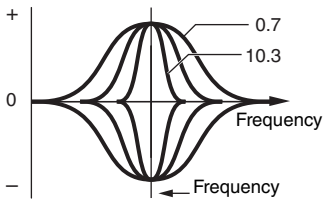
Détermine le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la bande de fréquence sélectionnée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : -12dB – +0dB – +12dB

Q

Fait varier le niveau de signal lors du réglage de « Freq » (Fréquence) afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Plus la valeur est élevée, plus la largeur de bande est réduite. Plus la valeur est faible, plus la largeur de bande est élevée.

Réglages : 0.7 – 10.3



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

6 Rcv Sw (Receive Switch) (Sélecteur de réception)

Cet écran vous permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, comme les messages de changement de commande. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « on », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées. Les noms de contrôleurs affichés à l'écran indiquent les données MIDI générées à l'aide du contrôleur correspondant.

NOTE : Le paramètre Sustain est indisponible pour les parties auxquelles la voix de batterie est affectée.

NOTE : Lorsque le paramètre « Control Change » est réglé ici sur « off », les paramètres de changement de commande sont indisponibles.

Réglages : off, on

7 FX Send (Effect Send) (Envoi d'effet)

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le curseur.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau de la partie sélectionnée qui n'a pas été traitée avec les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

NOTE : Les paramètres Reverb Send, Chorus Send et Dry Level sont indisponibles lorsque Output Select est réglé sur une valeur autre que « L&R ».

Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch) (Sélecteur d'effet d'insertion)

Détermine les parties disponibles pour l'effet d'insertion. Lorsque ce sélecteur est réglé sur « on », l'effet d'insertion de la voix attribuée à la partie est activé. Vérifiez que ce paramètre est activé pour toutes les parties/voix auxquelles vous voulez appliquer les effets d'insertion.

Le S90 XS/S70 XS propose huit systèmes d'effets d'insertion, de sorte que vous pouvez activer ce paramètre pour huit parties au maximum. Si les huit parties sont déjà activées, le paramètre ne pourra pas s'appliquer à une partie supplémentaire.

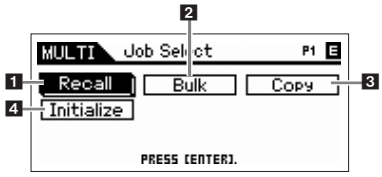
Réglages : off, on

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Multi Job (Tâche de multi)

Le mode Multi Job propose des outils extrêmement pratiques pour l'initialisation et l'archivage des données.

Opérations	[MULTI/SEQ PLAY] → Sélectionnez un programme de multi → [JOB] → Écran Multi Job Select (Sélection de tâche de multi)



1 Recall

Si vous éditez un multi sans en sauvegarder les modifications avant de passer à un autre multi, celles-ci seront effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction Recall pour restaurer le multi avec les dernières modifications intactes. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le rappel.

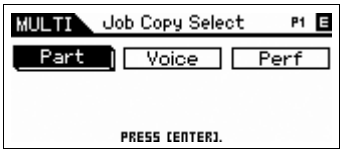
2 Bulk (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages de paramètres édités pour le multi actuellement sélectionné vers un ordinateur ou un autre périphérique MIDI, en vue de l'archivage des données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert en bloc.

NOTE : Vous pouvez exécuter cette fonction en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur la touche [MULTI/SEQ PLAY].

NOTE : Pour procéder au transfert en bloc, vous devez paramétrer correctement le numéro de périphérique MIDI. Pour plus d'informations sur le réglage du numéro de périphérique MIDI, reportez-vous à la page 138.

3 Copy

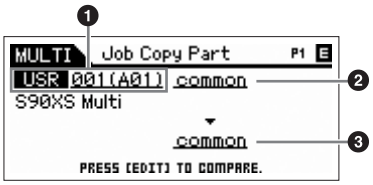


Écran Copy Select

Part

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Common Edit et Part Edit d'un multi donné dans le multi en cours d'édition. Elle vous sera utile si vous créez un multi et que vous souhaitez utiliser les paramètres d'un autre multi.

NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine de la source de la copie en appuyant sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.



❶ Multi source

Détermine le numéro du multi à copier. Lorsque la valeur « current » est sélectionnée, le multi en cours est sélectionné en tant que source. Cela signifie que vous pouvez copier les réglages de paramètres d'une partie vers une autre partie du multi actuel. De ce fait, vous avez la possibilité de copier les réglages de paramètres d'une partie donnée vers une autre partie du même multi.

Réglages : Multi number (Numéro de multi) : 001 (A01) – 128 (H16), current

❷ Type de données source

Détermine le type de données source, en ce compris le numéro de partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données de destination ci-dessous est automatiquement réglé sur l'option appropriée.

Réglages : common, part 1 – 16, A/D

❸ Type de données de destination

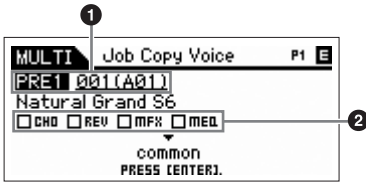
Détermine le type de données de destination, en ce compris le numéro de partie. En fonction du réglage effectué ici, le type de données de destination ci-dessous est automatiquement réglé sur l'option appropriée.

Réglages : common, part 1 – 16, A/D

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EQ
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Voice

Cette opération pratique vous permet de copier des réglages Effect et Master EQ de la voix dans le multi en cours d'édition. Elle est utile lorsqu'une voix donnée possède des réglages d'effet que vous souhaitez utiliser dans votre multi.



NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine de la source de la copie en appuyant sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.

❶ Voix source

Détermine la banque et le numéro de la voix à copier.

Réglages : Bank : PRE1 – 8, USR1 – 4, PDR, UDR, GM, GMDR, Voice number (Numéro de voix) : 001 (A01) – 128 (H16)

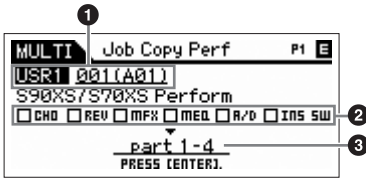
❷ Unités d'effet devant être copiées

Détermine les réglages Effect ou Master EQ de la voix source copiés dans le multi actuel. Vous pouvez sélectionner les unités d'effet à copier parmi Reverb, Chorus, Master Effect et Master EQ.

NOTE : Même si les effets Reverb et Chorus sont tous deux activés, l'exécution de la tâche ne copie pas le niveau d'envoi de la voix dans le multi. Si vous voulez appliquer à la voix copiée la même profondeur de réverbération et de chœur que dans le mode Voice, réglez manuellement les paramètres Reverb Send et Chorus Send de l'écran Multi Mixing (Mixage de multis) du mode Multi Part Edit sur les mêmes valeurs que les réglages correspondants en mode Voice Edit.

Perf (Performance)

Cette opération pratique vous permet de copier les réglages Effect et Master EQ d'une performance donnée dans le multi en cours d'édition. Elle est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages d'effet que vous souhaitez utiliser sur votre multi.



NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine de la source de la copie en appuyant sur la touche [EDIT] pour appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.

❶ Performance source

Détermine la banque et le numéro de performance à copier.

Réglages : Bank : USR1 – 4, Performance number : 001 (A01) – 128 (H16)

❷ Unités d'effet devant être copiées

L'opération Copy Job (Tâche de copie) copie tous les paramètres de la performance spécifiée vers le multi sélectionné. Vous pouvez sélectionner les effets à copier parmi les unités Reverb, Chorus, Master EQ, Master Effect, A/D et Ins Sw.

❸ Type de données de destination

Détermine la partie du multi de destination.

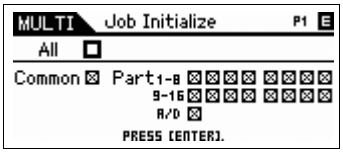
Réglages : part 1 – 4, part 5 – 8, part 9 – 12, part 13 – 16

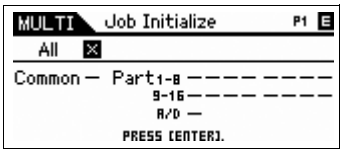
NOTE : Le canal de réception MIDI du multi en cours est spécifié comme suit selon les parties cibles.

partie 1 – 4	Ch 1	partie 9 – 12	Ch 9
partie 5 – 8	Ch 5	partie 13 – 16	Ch 13

4 Initialize

Cette fonction réinitialise (initialise) tous les paramètres de multi sur leurs valeurs respectives par défaut. Elle vous permet également d'effectuer la réinitialisation sélective de certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, les paramètres propres à chaque partie, etc.





All (Tous les paramètres)

Tous les paramètres du multi sélectionné sont initialisés. Lorsque ce paramètre est activé, il est impossible de déplacer le curseur.

Common (Paramètres communs)

Les réglages des paramètres communs du multi sélectionné sont initialisés.

NOTE : Insertion Effect Switch est un paramètre de partie. Par conséquent, cochez la case correspondante des parties Part 1 – 16 ci-dessous pour initialiser les réglages du paramètre Insertion Effect Switch.

Part 1 – 16 (Paramètres des parties 1 – 16)

Les réglages des paramètres des parties activées sont initialisés.

A/D (Paramètres de l'entrée A/N)

Cette partie est générée à partir de l'équipement audio externe connecté à la prise MIC INPUT. Les réglages des paramètres de la partie de l'entrée A/N (page 98) du mode Common Edit sont initialisés.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Annexe

Mode Sequence Play

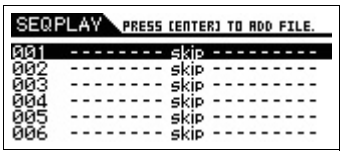
Sequence Play (Reproduction de séquence)

Le mode Sequence Play (Reproduction de séquence) vous permet de reproduire directement des données de morceau SMF (Standard MIDI File, format 0/1) ou des fichiers audio (fichiers stéréo .wav et .aif de 44,1kHz/16-bits) sans faire appel à un ordinateur ou à un séquenceur externe.

⚠ ATTENTION

N'essayez jamais de retirer ou d'insérer un périphérique de stockage USB lorsque le mode Sequence Play est activé.

Opérations	[MULTI/SEQ PLAY] → Écran Multi Play (Reproduction de multi) → [MULTI/SEQ PLAY] → Écran Sequence Play (Reproduction de séquence)



Écran Sequence Play

Définition de l'ordre de reproduction des fichiers MIDI/audio (Enchaînement)

L'écran Sequence Play vous permet de spécifier l'ordre des fichiers MIDI/audio à reproduire, le multi à utiliser pour chaque fichier MIDI ainsi que la position d'arrêt du programme d'enchaînement, et ce, en attribuant ces éléments respectivement aux différentes étapes d'enchaînement séparément. Le programme défini ici s'exécute dans l'ordre des numéros d'étape d'enchaînement. Vous pouvez programmer 100 étapes d'enchaînement au maximum avant que la reproduction ne revienne au numéro 001.

1 Sélection d'un multi pour reproduire le fichier MIDI

Sélectionnez d'abord le numéro de l'étape d'enchaînement à l'aide des touches de curseur [▲]/[▼] puis le multi via le cadran de données ou les touches [DEC]/[INC].

2 Sélection d'un fichier MIDI/audio

Sélectionnez un numéro d'étape d'enchaînement puis appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran File Load (Chargement de fichier). Vous pouvez sélectionner un fichier MIDI/audio stocké sur la mémoire flash interne ou le périphérique de stockage USB externe. Une fois le fichier sélectionné, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran Sequence Play.

3 Attribution de paramètres à chaque étape d'enchaînement

Les paramètres suivants sont susceptibles d'être affectés aux étapes d'enchaînement comme suit :

- skip (sauter) : saute cette étape d'enchaînement et le programme d'enchaînement passe à l'étape suivante.
- end (fin) : arrête la reproduction en cours et revient au numéro d'étape d'enchaînement 001.
- stop (arrêt) : interrompt le programme d'enchaînement.

Vous pouvez utiliser le cadran de données ou les touches [DEC]/[INC] pour sélectionner les paramètres.

4 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/arrêt) pour lancer/arrêter la reproduction.

Lorsque le programme d'enchaînement est en cours de reproduction, la touche [START/STOP] clignote. Si vous souhaitez interrompre la reproduction en milieu de programme d'enchaînement (autrement dit avant de parvenir à un « arrêt »), appuyez sur la touche [START/STOP]. Même si vous n'appuyez pas sur la touche [START/STOP], la reproduction s'arrêtera automatiquement dès que le programme d'enchaînement parvient aux positions spécifiées par les réglages « end » ou « stop ».

Modification du tempo de reproduction

Lors de la reproduction d'un fichier MIDI, vous pouvez modifier le tempo à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC]/[INC]. Lorsque vous lancez la reproduction du morceau, le tempo utilisé correspond automatiquement à la valeur déjà définie dans le fichier de morceau. Vous pouvez modifier le tempo de reproduction si nécessaire.

NOTE : Vous ne pouvez pas changer le tempo de reproduction lorsque le paramètre « MIDI Sync » de l'écran Utility MIDI (page 137) est réglé sur « external » ou sur « auto » pendant la réception de l'horloge MIDI externe.

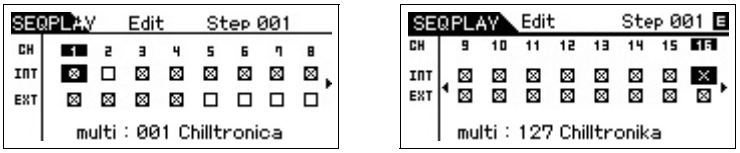
Stockage de l'ordre des étapes d'enchaînement

Si vous souhaitez stocker les réglages en mode Sequence Play, appuyez sur la touche [STORE] avant de mettre l'instrument hors tension. Lorsque le message de confirmation appelé via la touche [STORE] apparaît, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider le stockage des réglages.

Mode Sequence Play Edit (Édition de reproduction de séquence)

En mode Sequence Play Edit, vous pouvez effectuer les réglages MIDI relatifs aux fichiers MIDI affectés aux différentes étapes d'enchaînement et reproduire les réglages de volume des fichiers audio attribués aux diverses étapes d'enchaînement.

Opérations	Appuyez sur la touche [EDIT] dans l'écran Sequence Play.



Écran CH 1 – 8 /Écran CH 9 – 16

INT (Internal Switch) (Sélecteur interne)

Détermine si les données de performance musicale relatives à chaque piste sont envoyées ou non vers le bloc de générateur de son. Pour utiliser le générateur de sons interne, positionnez le curseur sur le canal souhaité puis sélectionnez la case à cocher correspondante à l'aide de la touche [INC]. Lorsque vous désélectionnez la case à cocher à l'aide de la touche [DEC], le générateur de son interne n'est pas affecté par les données situées sur le canal MIDI spécifié.

EXT (External Switch) (Sélecteur externe)

Détermine si les données de performance musicale de chaque piste sont envoyées ou non vers un périphérique externe MIDI. Si vous utilisez un périphérique MIDI externe, positionnez le curseur sur le canal souhaité puis sélectionnez la case à cocher correspondante à l'aide de la touche [INC]. Lorsque vous désélectionnez la case à cocher à l'aide de la touche [DEC], le périphérique MIDI externe n'est pas affecté par les données situées sur le canal MIDI spécifié.

Écran Audio Setting (Réglage audio)

Lorsque le curseur est positionné sur le paramètre du canal CH16, appuyez sur la touche de curseur [►] pour appeler l'écran Audio Setting. L'écran Audio Setting affiche la position de reproduction actuelle du fichier MIDI/audio à l'aide d'une icône de curseur et d'une valeur de temps. Vous réglez ici le niveau de reproduction audio à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC]/[INC].

NOTE : Pour appeler l'écran Audio Setting, il faut d'abord sélectionner l'étape d'enchaînement à laquelle le fichier MIDI/audio est attribuée puis appuyer sur la touche [EDIT].

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
SEQ Play
Play
Edit
Job
Annexe

Sequence Play Job (Tâche de reproduction de séquence)

Le mode Sequence Play Job vous permet d'insérer ou de supprimer des étapes d'enchaînement et d'initialiser l'ordre de toutes les étapes d'enchaînement.

Opérations [MULTI/SEQ PLAY] → Écran Sequence Play → [JOB]

Écran Sequence Play Job Select (Sélection de tâche de reproduction de séquence)

INSERT (Insérer)

Insère une étape d'enchaînement à laquelle la valeur « skip » est affectée dans l'étape d'enchaînement actuellement sélectionnée et augmente d'une seule unité (1) les numéros respectifs de toutes les étapes déjà programmées après l'emplacement du curseur.

NOTE : Lorsqu'une valeur autre que « skip » est affectée à l'étape d'enchaînement portant le numéro 100 (dernière étape), vous pouvez insérer une nouvelle étape d'enchaînement.

DELETE (Supprimer)

Supprime l'étape d'enchaînement actuellement sélectionnée et diminue d'une seule unité (1) les numéros respectifs de toutes les étapes déjà programmées après l'emplacement du curseur. Lors de la sélection de la dernière étape d'enchaînement, l'étape d'enchaînement à laquelle la valeur « skip » est affectée sera insérée dans la dernière étape d'enchaînement.

INITIALIZE (Initialiser)

Réinitialise toutes les étapes d'enchaînement.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
SEQ Play
Play
Edit
Job
Annexe

Mode Master

Le mode Master (Maître) met à votre disposition les deux fonctions suivantes :
• Jusqu'à 128 programmes, comprenant une voix, une performance ou un multi, que vous pouvez créer, stocker et rappeler.
• Quatre zones de clavier indépendantes pour chaque programme Master, que vous pouvez régler à votre guise.

Vous pouvez utiliser le mode Master pour mémoriser les réglages les plus fréquemment utilisés ainsi que les informations relatives aux modes de fonctionnement et rappeler ces données instantanément, à chaque fois que vous en avez besoin, en appuyant sur une simple touche. Vous avez, en outre, la possibilité de stocker les réglages de commande des périphériques MIDI externes dans le programme Master, ce qui vous permet de modifier, en séquence, les générateurs de sons MIDI externes connectés à cet instrument tout en jouant votre performance sur scène, en live.

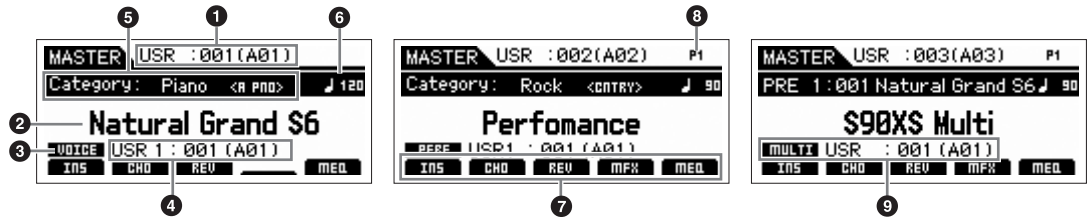
Master Play (Reproduction de programme Master)

Pour passer en mode Master Play et appeler l'écran Master Play (Reproduction de programme Master), appuyez sur la touche [MASTER] depuis le mode en cours.

Opérations	Appuyez sur la touche [MASTER] (Maître)

Sélection d'un programme Master

Le S90 XS/S70 XS propose 128 programmes Master spécialement conçus et stockés dans la mémoire utilisateur interne. La banque comprend huit groupes (A à H), contenant chacun 16 programmes Master. Pour sélectionner un programme Master, procédez globalement de la même manière que pour une voix. Pour ouvrir le programme Master souhaité, il vous suffit de sélectionner le groupe et le numéro appropriés.



❶ **Numéro de programme Master (groupe/numéro)**
❷ **Nom de programme Master**
❸ **Mode**
❹ **Numéro de programme (groupe/numéro)**
❺ **Catégorie <Sous-catégorie>**
❻ **Tempo de l'arpège**
❼ **État d'activation/désactivation des paramètres Insertion Effect/Chorus/Reverb/Master Effect/Master EQ**
❽ **Numéro de partie (performance/multi)**
❾ **Banque de voix/numéro/nom de voix de la partie en cours (multi)**

Stockage du programme Master créé

1 **Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Master Store (Stockage de programme Master).**

2 **Définissez la destination de stockage du programme Master.**
Sélectionnez un numéro de programme Master en tant que destination, à l'aide du cadran de données ou des touches [DEC] et [INC]. Vous pouvez utiliser les touches [A] – [H] et [1] – [16] pour sélectionner un numéro de programme Master.

3 **Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)**
Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche [EXIT].

4 **Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération de stockage.**
Une fois le programme Master stocké, le message « Completed » s'affiche et le système revient à l'écran Master Play.

⚠ ATTENTION
Lorsque vous exécutez l'opération de stockage, les paramètres présents dans la mémoire de destination sont écrasés. Par conséquent, les données importantes doivent être toujours sauvegardées sur une mémoire flash interne ou un périphérique de stockage USB relié à la borne USB TO DEVICE. Pour plus de détails sur cette opération, reportez-vous au mode d'emploi.

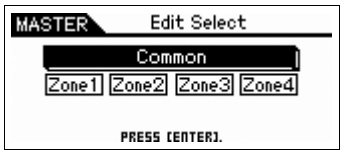
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

Master Edit (Édition de programme Master)

Le mode Master Edit vous permet de créer vos propres programmes Master, contenant jusqu'à quatre zones différentes (régions du clavier), en éditant les divers paramètres.

Opérations	[MASTER] → Sélectionnez un programme Master → [EDIT] → écran Master Edit Select (Sélection de l'édition de programme Master)

Common Edit et Zone Edit (Édition de zone)

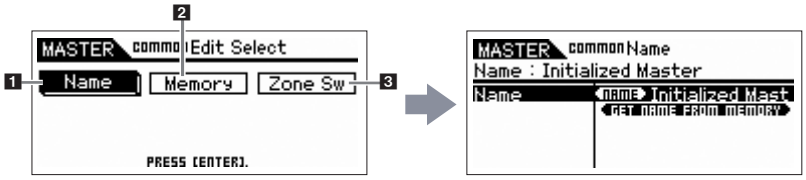


En mode Master, vous pouvez diviser le clavier en un nombre maximum de quatre zones indépendantes. Des canaux MIDI différents et des fonctions de boutons et de curseurs différentes peuvent être attribués à chaque zone. Cela permet de commander simultanément plusieurs parties du générateur de sons multi-timbres via un seul clavier ou de contrôler les voix d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents, en plus des voix internes du synthétiseur lui-même, ce qui vous offre la possibilité d'utiliser le S90 XS/S70 XS pour effectuer le travail de plusieurs claviers de manière efficace.
Il existe deux types d'écran en mode Master Edit : les écrans servant à éditer les paramètres communs aux huit zones et les écrans destinés à l'édition de zones individuelles.

Common Edit

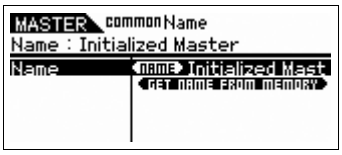
Ce mode permet d'éditer les paramètres communs à toutes les zones.

Opérations	[MASTER] → Sélectionnez le programme Master → [EDIT] → Sélectionnez « Common » dans l'écran Master Edit Select → [ENTER] → Écran Master Common Edit Select (Sélection de l'édition commune de programme Master)



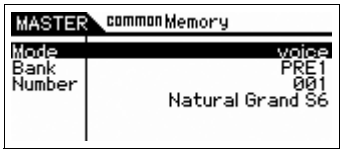
1 Name

Spécifiez le nom du programme Master. Cette fonction est identique au paramètre Name Edit (Édition de nom) du mode Multi. Lorsque le curseur est positionné sur l'icône « Get Name From Memory » (Obtenir le nom à partir de la mémoire) et que vous appuyez sur la touche [ENTER], le nom de voix/performance/multi est copié afin d'être utilisé comme nom de programme Master.



2 Memory (Mémoire)

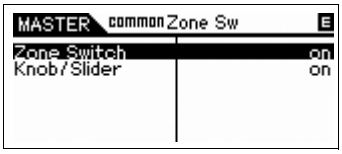
Détermine le numéro de programme appelé lorsque le mode Master est sélectionné. Le nom de voix/performance/multi sélectionné s'affiche. Vous pouvez sélectionner des voix et des performances via la fonction Category Search.



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

3 Zone Sw (Zone Switch) (Sélecteur de zone)

Zone Switch



Détermine si le clavier est divisé ou non en huit (maximum) régions indépendantes (appelées « zones »).

Réglages : off, on

Knob/Slider (Bouton/Curseur)

Lorsque le paramètre « Zone Switch » est spécifié sur « on », les boutons et les curseurs servent de contrôleurs de zone et lorsqu'il est spécifié sur « off », ceux-ci fonctionnent de la même manière que les contrôleurs sélectionnés par les fonctions de bouton et de curseur.

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les voyants des fonctions de bouton et de curseur s'éteignent. Les boutons et les curseurs fonctionnent alors en tant que contrôleurs de zone. Lorsque les boutons et curseurs fonctionnent en tant que contrôleurs de zone, vous pouvez déterminer les fonctions à attribuer aux boutons et curseurs dans l'écran Edit de chaque zone.

Réglages : off, on

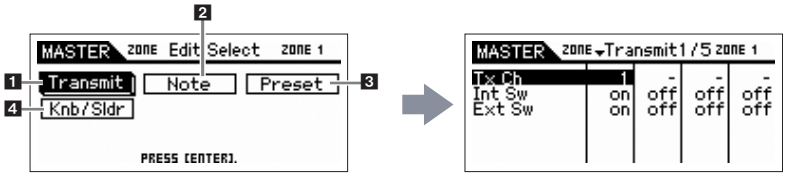
NOTE : Lorsque le paramètre « Zone Switch » est réglé sur « on », vous pouvez sélectionner l'état d'activation/désactivation en appuyant sur les touches de fonction des boutons.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

Zone Edit

Détermine les paramètres de zone.

Opérations	[MASTER] → Sélectionnez le programme Master → [EDIT] → Sélectionnez « Zone1 – 4 » dans l'écran Master Edit Select → [ENTER] → Écran Master Zone Edit Select (Sélection de l'édition de zone du programme Master)



1 Transmit (Transmission)

Cet écran vous permet de définir les modalités de transmission des messages MIDI par les différentes zones lorsque vous jouez au clavier.

Tx Ch (Transmit Channel) (Canal de transmission)

Définit le canal de transmission MIDI pour chaque zone.

Réglages : 1 – 16

Int Sw (Internal Switch) (Sélecteur interne)

Détermine si les données MIDI sont transmises ou non au générateur de sons interne pour chaque zone.

Réglages : on (transmis), off

NOTE : Lorsque le paramètre Local Control (Commande locale) est réglé sur « off » dans l'écran MIDI (page 137) du mode Utility, les données MIDI des différentes zones ne sont pas transmises au générateur de sons interne, et ce, même si le paramètre Int Sw est réglé sur « on ».

Ext Sw (External Switch) (Sélecteur externe)

Détermine si les données MIDI sont transmises ou non à un périphérique MIDI externe pour chacune des zones.

Réglages : on (transmis), off

Int Bank Sel (Internal Bank Select) (Sélection de banque interne)
Ext Bank Sel (External Bank Select) (Sélection de banque externe)
Int PC (Internal Program Change) (Changement de programme interne)
Ext PC (External Program Change) (Changement de programme externe)

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent la sélection de voix pour chaque zone sont transmis au générateur de sons interne/externe.

Réglages : on, off, ---

NOTE : Ces paramètres sont tous indisponibles lorsque les réglages « Ins Sw »/« Ext Sw » sont spécifiés sur « off ».

Pitch Bend (Variation de hauteur de ton)
After Touch (Channel After Touch) (Modification ultérieure de canal)
Modulation
Foot Ctrl 1, 2 (Foot Controller 1, 2) (Contrôleur au pied 1, 2)
Sustain (Sustain Pedal) (Pédale de maintien)
Foot Switch (Sélecteur au pied)
Knob (Bouton)
Slider (Curseur)
A. Func 1, 2 (Assignable Function 1, 2) (Fonction attribuable 1, 2)
Vol/Express (Volume/Expression)
Pan

Cet écran vous permet de déterminer si les messages MIDI qui contrôlent des réglages non liés aux voix (changement de commande, variation de ton et modification ultérieure de canal, par exemple) sont transmis au générateur de sons interne/externe. Si vous voulez transmettre un message MIDI donné depuis une certaine zone vers le générateur de sons interne/externe, cochez la case d'option correspondante.

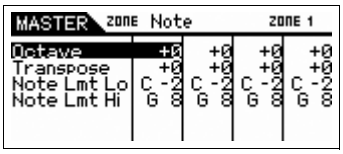
Réglages : on, off, ---

NOTE : Ces paramètres sont indisponibles lorsque les paramètres « Ins Sw »/« Ext Sw » sont réglés sur « off ».

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

2 Note

Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs à la hauteur de ton et au clavier pour chaque zone, de sorte que vous pouvez configurer des partages de zone et déterminer la plage de hauteur de ton pour chaque zone.



Octave (Octave Shift) (Changement d'octave)

Détermine la valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Vous pouvez régler le décalage vers le haut ou le bas sur une plage de trois octaves au maximum.

Réglages : -3 – +0 (valeur par défaut) – +3

Transpose (Transposition)

Définit la valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas.

Réglages : -11 – +0 (valeur par défaut) – +11

Note Lmt Lo (Note Limit Low) (Limite de note inférieure)
Note Lmt Hi (Note Limit High) (Limite de note supérieure)

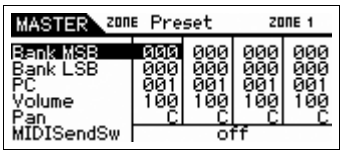
Ces réglages définissent respectivement les notes les plus graves et les plus aiguës de la plage pour chaque zone.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous avez aussi la possibilité de régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

3 Preset

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages relatifs aux voix de chaque zone qui seront automatiquement transmis sous forme de messages MIDI lors de la sélection du programme Master.


MASTER ZONE Preset ZONE 1
Bank MSB 000 000 000 000
Bank LSB 000 000 000 000
PC 001 001 001 001
Volume 100 100 100 100
Pan C C C C
MIDISendSw off

Bank MSB (Bank Select MSB) (Sélection de banque MSB)
Bank LSB (Bank Select LSB) (Sélection de banque LSB)
PC (Program Change Number) (Numéro de changement de programme)

Ces paramètres déterminent les réglages liés aux voix pour chaque zone du programme Master sélectionné. Les voix sélectionnées dépendent des périphériques MIDI externes.

Réglages : Bank MSB (Bank Select MSB) (Sélection de banque MSB) : 000 – 127
Bank LSB (Bank Select LSB) (Sélection de banque LSB) : 000 – 127
(Changement de programme) 001 – 128

Volume

Détermine les réglages de volume pour chaque zone du programme Master sélectionné.

Réglages : 000 – 127

Pan

Détermine les réglages de balayage panoramique pour chaque zone du programme Master sélectionné.

Réglages : L64 – C – R63

MIDI Send Sw (MIDI Send Switch) (Sélecteur d'envoi MIDI)

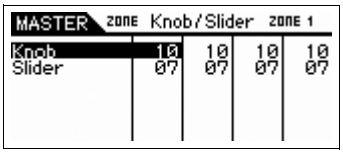
Détermine si le message MIDI est transmis (on) ou non lors de la configuration des paramètres dans cet écran. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la modification du réglage dans cet écran envoie les messages MIDI correspondants à un générateur de sons externe/interne.

Réglages : off, on

NOTE : Notez que ce réglage revient automatiquement sur « off » lors de la mise hors tension.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

4 Knob/Slider



Cet écran vous permet de définir les numéros de changement de commande transmis à un générateur de sons externe/interne lorsque vous utilisez les boutons et curseurs de chaque zone.

NOTE : Ce réglage s'applique uniquement lorsque le paramètre « Knob/Slider » sous Zone Switch est spécifié sur « on ». En d'autres termes, les boutons et curseurs fonctionnent en tant que contrôleurs de zone lorsque les voyants des fonctions de bouton et de curseur s'éteignent.

Slider
Knob

Détermine les numéros de changement de commande transmis lorsque vous utilisez les boutons/curseurs de chaque zone. Les boutons et les curseurs 1 – 4 fonctionnent respectivement en tant que boutons et curseurs pour les zones 1 – 4.

Réglages : off, 01 -95

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

Master Job (Tâche de programme Master)

Le mode Master Job propose des outils d'initialisation et d'archivage des données extrêmement pratiques. Pour passer en mode Master Job, appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) depuis le mode Master. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

Opérations	[MASTER] → Sélectionnez des programmes Master → [Job] → Écran Master Job Select (Sélection de tâche de programme Master)

Bulk (Bulk Dump) (Transfert en bloc)

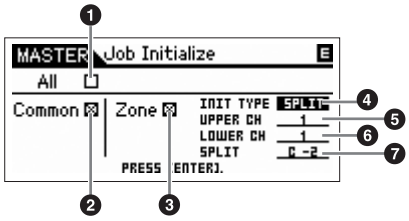
Cette fonction vous permet d'envoyer tous les réglages de paramètres édités pour le programme Master actuellement sélectionné à un ordinateur ou à un autre périphérique MIDI en vue de l'archivage des données.
Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter le transfert en bloc.

NOTE : Pour procéder au transfert en bloc, vous devez paramétrer correctement le numéro de périphérique MIDI (page 138). Lorsqu'un message de transfert en bloc est transmis depuis le S90 XS/S70 XS et que le numéro de périphérique de celui-ci est réglé sur « all », le S90 XS/S70 XS est reconnu en tant que numéro de périphérique 1. Si le numéro de périphérique est spécifié sur « off », le S90 XS/S70 XS ne transmettra pas le message de transfert en bloc.

NOTE : Vous pouvez également envoyer le transfert en bloc à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [MASTER].

Initialize

Cette fonction permet de réinitialiser les réglages par défaut de tous les paramètres Master. Vous pouvez également choisir de ne réinitialiser que certains paramètres spécifiques, tels que les paramètres communs et les réglages de zone.



❶ All (Tous les paramètres)

Détermine si tous les réglages du programme Master sélectionné sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les autres paramètres de l'écran ne peuvent pas être réglés.

Réglages : on (transmis), off

❷ Common

Détermine si tous les réglages des paramètres communs du programme Master sélectionné sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'exécution de la tâche initialise tous les réglages de paramètres du mode Common Edit.

Réglages : on (transmis), off

❸ Zone

Détermine si tous les réglages des paramètres de zone du programme Master sélectionné sont réinitialisés sur leur valeur par défaut ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », l'exécution de la tâche initialise tous les réglages de paramètres du mode Zone Edit. Vous pouvez sélectionner les réglages après une opération d'initialisation via ❹ Init Type (Type d'initialisation).
Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », le paramètre (❹ – ❼) est indisponible.

Réglages : on (transmis), off

❹ Init Type (Initialize Type) (Type d'initialisation)

Détermine le mode de réinitialisation des réglages des paramètres de zone du programme Master sélectionné. Trois méthodes d'initialisation sont disponibles. Si vous voulez effectuer d'autres réglages, procédez à l'initialisation à l'aide du type le plus proche, puis modifiez les paramètres Zone Edit.

Réglages : split (partage), zone, layer (couche)

split

Active les zones 1 et 2, puis partage la plage du clavier en Zone 1 et Zone 2. Le réglage « Upper Ch » détermine le canal de transmission MIDI de la plage supérieure du clavier alors que « Lower Ch » définit le canal de transmission MIDI de la plage inférieure et « Split Point » établit les numéros de note (C -2 – G8) séparant les plages supérieure et inférieure.

zone

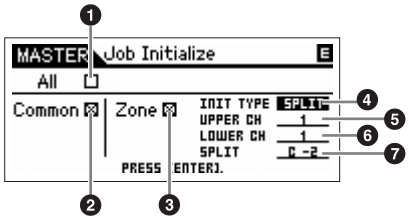
Voir ci-dessous.

zone	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Note Low	Note High
1	1	on	on	C -2	B0
2	2	on	on	C1	B2
3	3	on	on	C3	B4
4	4	on	on	C5	G8

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

layer

Active les zones 1 et 2, puis vous permet de mettre deux parties en couche. « Upper Ch » et « Lower Ch » déterminent respectivement les canaux de transmission MIDI des deux zones. Cette fonctionnalité est appelée « Layer » ou couche.



❺ Upper Ch (Upper Channel) (Canal de la plage supérieure)

❻ Lower Ch (Lower Channel) (Canal de la plage inférieure)

Déterminent respectivement les canaux de transmission MIDI des zones 1 et 2, lorsque le paramètre Initialize Type est réglé sur « layer » ou « split ».

Réglages : 1 – 16

❼ Split Point (Point de partage)

Détermine le point de partage qui divise le clavier en Zone 1 et Zone 2 lorsque le paramètre Initialize Type est réglé sur « split ». Lorsque vous réglez ce paramètre, la limite supérieure de la zone 1 est automatiquement réglée sur la note située un demi-ton plus bas que le point de partage et la limite inférieure de la zone 2 sur la même note que le point de partage défini ici.

Réglages : C -2 – G8

NOTE : Vous pouvez régler les paramètres Note Limit High et Note Limit Low dans l'écran Note (page 119) du mode Zone Edit.

NOTE : Vous pouvez également régler la note directement à partir du clavier, en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.

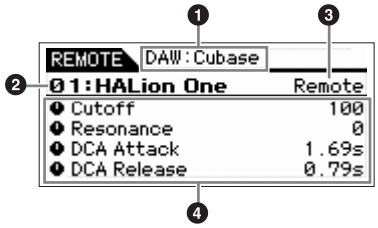
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize
Annexe

Mode Remote

En mode Remote (Commande à distance), vous avez la possibilité d'utiliser les curseurs, les boutons et les touches de cet instrument pour contrôler les pistes du séquenceur et les canaux de mixage du logiciel DAW à partir de votre ordinateur. Par exemple, vous pouvez démarrer/arrêter la reproduction du logiciel DAW sur l'ordinateur via les touches de fonction et contrôler la position de morceau sur le logiciel DAW à l'aide du cadran de données au lieu d'utiliser la souris ou le clavier de l'ordinateur.
Les applications DAW de type Cubase, Logic Pro, SONAR et Digital Performer peuvent être commandées en mode Remote à partir du S90 XS/S70 XS. Le réglage Tuning requis pour cela est présenté dans les pages Utility.

Opérations	Appuyez sur la touche [DAW REMOTE] (Commande à distance de DAW).

L'écran REMOTE (Commande à distance) apparaît (tel que sur les illustrations ci-dessous) et les commandes de panneau (touches, boutons, curseurs et cadran de données) sont activées pour commander à distance le logiciel (leurs fonctions normales étant alors désactivées). Appuyez à nouveau sur cette touche pour quitter le mode Remote.



❶ Nom du logiciel DAW

Affiche le nom du logiciel DAW défini en mode Utility (page 143).

❷ Numéro de modèle de commande/Nom de modèle

Il est possible de sauvegarder jusqu'à cinquante modèles de commande sur le S90 XS/S70 XS et de les modifier via l'application S90 XS/S70 XS Remote Editor. Pour les détails, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel S90 XS/S70 XS Remote Editor.

❸ Valeurs du paramètre Knob Out Select pour chaque modèle

Affiche les valeurs du paramètre Knob Out Select (Sélection de sortie de bouton) définies dans Remote Template (Modèle de commande à distance). Le réglage Knob Out Select sous Remote Template peut être spécifié à l'aide du logiciel S90 XS/S70 XS Editor. Dans le cas suivant, la valeur « CC » est automatiquement attribuée au réglage du paramètre Knob Out Select.

- Le paramètre MIDI In/Out (Entrée/Sortie MIDI) est réglé sur « MIDI ».
- Le paramètre DAW Select (Sélection de DAW) est réglé sur une valeur autre que « Cubase ».

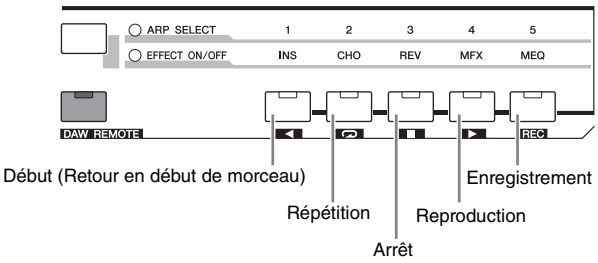
❹ Nom de paramètre

Affiche les paramètres pouvant être modifiés via les boutons et curseurs du panneau. Les paramètres affichés sont les quatre derniers paramètres ayant fait l'objet d'une manipulation à l'aide des boutons et curseurs.

Opérations en mode Remote

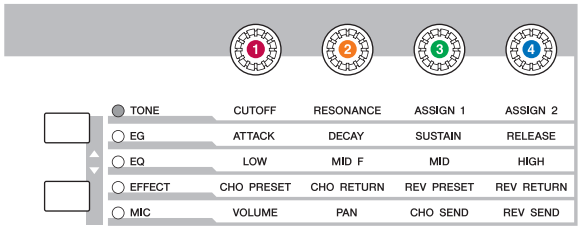
Transfert

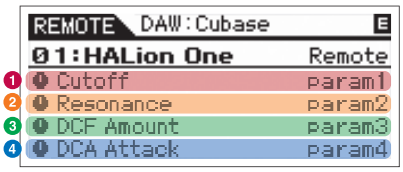
En mode Remote, les boutons de fonction servent de boutons de commande de transfert.



Boutons

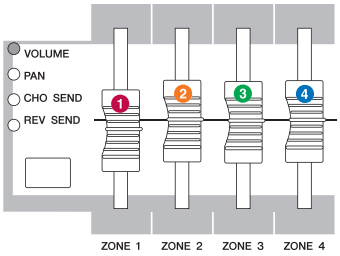
En mode Remote, vous avez la possibilité d'affecter deux fonctions à chaque bouton. Vous changez de fonction à l'aide des touches de fonction des boutons. Vous pouvez affecter quatre fonctions différentes à chaque touche de fonction de bouton (parties supérieure/inférieure). Les fonctions ainsi attribuées s'affichent à l'écran lorsque vous appuyez sur la touche de fonction du bouton concerné. En enfonçant la partie supérieure de la touche de fonction de bouton, vous faites clignoter le témoin « TONE ». En appuyant sur la partie inférieure de la touche de fonction de bouton, vous déclenchez le clignotement du témoin « MIC ».

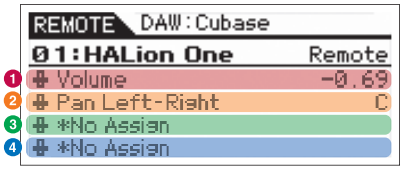




Curseurs

En mode Remote, il est possible d'attribuer une seule fonction par curseur. Les fonctions affectées s'affichent à l'écran lorsque vous appuyez sur la touche de fonction de curseur. En appuyant sur la touche de fonction de curseur, vous déclenchez le clignotement du voyant « VOLUME ».





NOTE : Notez que l'attribution des fonctions aux boutons et curseurs s'effectue via l'application S90 XS/S70 XS Remote Editor. Pour les détails de l'opération, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel S90 XS/S70 XS Remote Editor.

NOTE : Avant d'utiliser les logiciels de la série Cubase comme application DAW, vous devez installer S90 XS/S70 XS Remote Tools sur votre ordinateur. Les logiciels S90 XS/S70 XS Remote Editor et S90 XS/S70 XS Extension sont directement installés sur l'ordinateur lors de l'installation de l'application S90 XS/S70 XS Remote Tools. S90 XS/S70 XS Extension est le logiciel d'intégration de S90 XS/S70 XS avec Cubase.
Vous pouvez télécharger le logiciel S90 XS/S70 XS Remote Tools en consultant l'adresse URL suivante :
http://www.yamahasynth.com/download/

Principales opérations liées aux touches en mode Remote

[SHIFT]	Lorsque vous actionnez le bouton sans maintenir cette touche enfoncée, la valeur change lentement.
Touches [-]/[+] de la section OCTAVE	Permettent de transposer la hauteur de ton du clavier vers le haut ou le bas par pas d'une octave.
Touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE	Détermine la valeur en demi-tons du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas.
Fonction de curseur	Affiche la fonction de curseur à l'écran.
Curseurs 1 – 4	Commandent les paramètres qui leur sont affectés.
Fonction de bouton (parties supérieure/inférieure)	Affiche à l'écran la fonction de bouton (parties supérieure/inférieure).
Fonction	Permet d'assurer les opérations de transfert du logiciel DAW.
[UTILITY]	Affiche l'écran Remote en mode Utility.
[EXIT]	Permet de basculer de l'écran Remote sur l'écran spécifié par défaut.
[STORE]	Stocke le modèle de commande édité.
[DEC]/[INC]	Envoient les messages de changement de programme.
Cadran de données	Modifie l'emplacement du transfert.
Touches [DEC]/[INC] de la section BANK SELECT	Modifient les modèles de commande.
[MUTE]/[SOLO]	Servent respectivement à assourdir/isoler la piste dans Cubase.
[A] – [H]	Servent de touches de fonction 1 – 8

NOTE : Le cadran de données et les touches [A] – [H] sont indisponibles lors de l'utilisation de Digital Performer.

Autres fonctions

Velocity Meter (Compteur de vélocité)

Lorsque le compteur de vélocité est activé sur l'écran Remote du mode Utility, les témoins respectifs des touches [COMMON], 1 – 4 de [PART SELECT], [PART ON/OFF], [ARP ON/OFF], [PART ARP] et [ARP HOLD] clignotent en même temps que le compteur de vélocité, selon la vélocité du jeu au clavier.

Fonction HID Device

Les touches suivantes fonctionnent comme un périphérique HID USB, de la même manière qu'un clavier d'ordinateur.

Curseur [▲]/[▼]/[◄]/[►]	Touches de curseur
[ENTER]	Touche Entr
[EXIT]	Touche Éch
Touches numériques [1] – [10]	Touches numériques
Touche numérique [14]	Touche . (point)
Touche numérique [15]	Touche -
Touche numérique [16]	Touche +

Fonction didactique

Lorsque le curseur de la souris est positionné sur un paramètre lié à l'instrument VST sous la version 4.5 ou ultérieure de la série Cubase, il faut actionner le bouton/curseur tout en maintenant enfoncée la touche de fonction de bouton ou de curseur afin d'affecter le paramètre requis. Appuyez sur la touche [STORE] pour sauvegarder le réglage en cours dans le modèle de commande actuellement sélectionné.

NOTE : Cette fonction peut être indisponible selon le logiciel utilisé. Pour obtenir les dernières informations à ce sujet, consultez le site suivant : http://www.yamahasynth.com/

À propos des ports MIDI

Le S90 XS/S70 XS utilise deux ports MIDI pour commander le logiciel DAW. Chaque port traite les messages suivants :

Port 1

- Messages MIDI liés au clavier, à la variation de ton et à la molette de modulation.
- Messages de changement de commande via les boutons lorsque le paramètre Knob Out Select est réglé sur « CC » dans le modèle de commande.
- Message de changement de programme lorsque le mode PC (Changement de programme) est réglé sur « PC » ou « PC + Remote » sur l'écran Remote du mode Utility.

Port 2

- Messages exclusivement liés à la commande à distance via l'utilisation du panneau de l'instrument.
- Messages à distance via les boutons lorsque le paramètre Knob Out Select est réglé sur « Remote » dans le modèle de commande.
- Message de changement de programme lorsque le mode PC (Changement de programme) est réglé sur « Remote » ou « PC + Remote » sur l'écran Remote du mode Utility.
- Communication avec les logiciels de la série Cubase.

Mode File

Le mode File (Fichier) met à votre disposition des outils pour le transfert de données (voix et performance, par exemple) entre cet instrument et un périphérique de stockage USB externe relié à la borne USB TO DEVICE.

Opérations	[UTILITY] → Écran File Select → Sélectionner « Save » (Enregistrer) ou « Load » (Charger) → [ENTER]

Terminologie utilisée en mode File

Il est nécessaire de comprendre les différents termes utilisés en mode File. Cette section vous présente la terminologie propre au mode File.

Fichier

Tout comme sur un ordinateur, il est possible de traiter divers types de données, telles que les voix et les performances, sous forme de fichier et de les enregistrer sur un périphérique de stockage USB externe. Chaque fichier comporte un nom et une extension décrits ci-dessous.

Nom de fichier

De même que sur un ordinateur, vous pouvez attribuer un nom de fichier en mode File. Ce nom peut contenir jusqu'à 20 caractères alphabétiques susceptibles d'apparaître sur l'écran de l'instrument. Il est impossible d'enregistrer dans un même répertoire des fichiers portant un nom identique.

Extension

Les trois lettres suivant le nom de fichier (situées après le point), comme dans « .mid » ou « .wav », représentent ce qui est convenu d'appeler « l'extension » du fichier. Celle-ci indique le type de fichier et ne peut être modifiée via les opérations de panneau sur cet instrument. Le mode File de l'instrument prend en charge dix types d'extension différents, selon les données correspondantes.

Taille du fichier

Ce terme fait référence à la taille de la mémoire occupée par le fichier. La taille du fichier est déterminée par la quantité de données enregistrées dans le fichier. En général, la taille d'un fichier audio contenant des formes d'onde est beaucoup plus grande que celle d'un fichier MIDI. Les tailles de fichier sont renseignées en termes informatiques conventionnels, à savoir, en unités de type o (octet), Ko (Kilo-octet), Mo (Méga-octet) et Go (Giga-octet). 1 Ko équivaut à 1 024 octets, 1 Mo à 1 024 Ko et 1 Go à 1 024 Mo.

Stockage

Ce terme se rapporte à l'unité de stockage mémoire (telle qu'un disque dur) sur laquelle le fichier est enregistré. Cet instrument prend en charge et se connecte à différents types de périphériques de stockage USB via la borne USB TO DEVICE.

Répertoire (Dir)

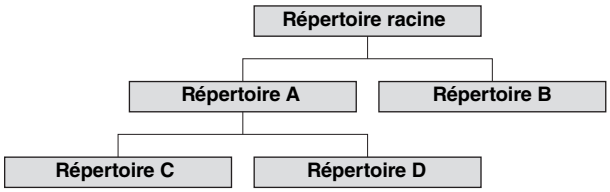
Il s'agit de la caractéristique organisationnelle d'un périphérique de stockage de données (tel qu'un disque dur) qui vous permet de regrouper les fichiers de données par type ou par application. Un « répertoire » est l'équivalent du terme informatique « dossier ». Le mode File vous permet d'attribuer un nom à un répertoire de la même manière qu'à un fichier. Notez toutefois que le nom du répertoire ne contient pas d'extension.

Structure hiérarchique (arborescence)

Si vous sauvegardez un grand nombre de fichiers en mémoire ou sur le disque dur, vous devrez obligatoirement classer ces fichiers dans des dossiers appropriés. Lorsque vous disposez d'un grand nombre de fichiers et de dossiers, il devient nécessaire d'organiser ces dossiers en une structure hiérarchique au sein de laquelle les dossiers sont correctement regroupés dans des dossiers « parents », et ainsi de suite. L'emplacement qui s'affiche en premier lors de la sélection de n'importe quel dossier, et qui apparaît, par exemple, à l'ouverture de la mémoire ou du disque dur, est le « répertoire racine ».

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

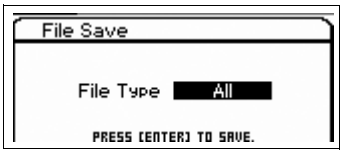
Modification du répertoire actuel (dossier)



L'illustration vous montre comment changer le répertoire actuel. Ouvrez d'abord le répertoire racine et accédez aux répertoires A et B. Ouvrez ensuite le répertoire A dans lequel sont contenus les répertoires C et D et ouvrez le répertoire C en dernier afin d'afficher les fichiers qui y sont stockés. Cette procédure permet d'appeler les dossiers situés aux niveaux inférieurs de l'arborescence. Pour sélectionner un répertoire de niveau supérieur (pour passer du répertoire C à B, par exemple), vous devez d'abord remonter jusqu'au niveau directement supérieur (répertoire A). Remontez ensuite d'un niveau supplémentaire (jusqu'au répertoire racine). À l'affichage des répertoires A et B, ouvrez le répertoire B. Vous pouvez ainsi vous déplacer vers le haut et le bas de la hiérarchie de dossiers.

Save (Enregistrer)

Vous pouvez sauvegarder les données que vous avez créées sur l'instrument. Seuls les fichiers susceptibles d'être conservés sur un périphérique de stockage USB ou dans la mémoire flash interne apparaissent dans l'écran Save (Sauvegarder). L'étiquette du volume à sauvegarder est libellée sous la forme « xxx_usb*-* » (nom et numéro du périphérique mémoire USB) lorsque le stockage s'effectue sur un périphérique de mémoire USB et qualifiée d'« interne » lorsque l'opération a lieu sur la mémoire flash interne.
Servez-vous respectivement des touches de curseur [▲]/[▼] pour sélectionner les fichiers d'un même répertoire, des touches de curseur [◄]/[►] pour accéder au répertoire et enfin de la touche [ENTER] pour enregistrer le fichier. Vous utiliserez la touche [EXIT] en dernier lieu afin de revenir sur le répertoire parent.
Si vous appuyez sur la touche [ENTER] ou la touche de curseur [►] lorsque le curseur est positionné sur [NEW FILE] (Nouveau fichier), en haut du répertoire, la boîte de dialogue de sélection du type de fichier apparaîtra.



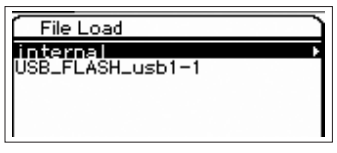
Sélectionnez un type de fichier et appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler directement l'écran Naming. Après avoir nommé le fichier, appuyez sur la touche [ENTER] pour afficher l'écran de confirmation. Appuyez à nouveau sur la touche [ENTER] pour enregistrer le fichier.

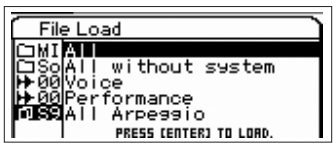
Vous pouvez enregistrer les types de fichiers suivants.

All (Tout)	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne (Flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB. Ce type de fichier inclut aussi le modèle de commande du mode Remote.	.X2A
All Voice (Toutes les voix)	Toutes les données de voix utilisateur contenues dans la mémoire utilisateur interne (Flash ROM) de ce synthétiseur sont traitées en tant que fichier unique et peuvent être enregistrées sur le périphérique de stockage USB.	.X2V
Seq Chain (Enchaînement de séquences)	Toutes les données d'enchaînement du mode Sequence Play sont traitées en tant que fichier unique et enregistrées sur le périphérique de stockage USB.	.X2C

Load (Charger)

Dans l'écran File Load, le contenu du fichier spécifié est chargé sur l'instrument.





Les types de fichiers susceptibles d'être chargés sont répertoriés ci-dessous.

Types de fichiers du S90 XS/S70 XS	All (.X2A), All Voice (.X2V), Seq Chain (.X2C), S90 XS/S70 XS Editor (.X2E)
Types de fichiers du S90 ES	All (.S7A), All Voice (.S7V), S90 ES Voice Editor (.S7E)
Types de fichiers du MOTIF XS	All (.X0A), All Voice (.X0V), All Arpeggio (.X0G), MOTIF XS Editor (.X0E)
Types de fichiers du MOTIF-RACK XS	MOTIF-RACK XS Editor (.X1E)
Autres types de fichiers	Fichiers wave (.wav), AIFF (.aif), SMF au format 0/1 (.mid) (Seuls les fichiers wave et AIFF de 44,1 kHz/16 bits sont pris en charge.)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

Chargement d'un fichier « All »

Lors du chargement d'un fichier de type « All », il est possible de charger uniquement des données spécifiques (de banque ou de programme) ainsi que des données incluses dans le fichier « All ». Sélectionnez le fichier « All » puis appuyez sur la touche [ENTER] ou la touche de curseur [►] pour appeler l'écran vous permettant de sélectionner l'un des éléments suivants.

All

Si vous sélectionnez cet élément, toutes les données seront chargées.

All without system (Tout sauf système)

Si vous sélectionnez cet élément, toutes les données seront chargées à l'exception des réglages Utility.

Voice

Si cet élément est sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour charger toutes les voix utilisateur ou sur la touche de curseur [►] pour appeler l'écran Bank Select (Sélection de banque).

Performance

Si cet élément est sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] pour charger toutes les performances utilisateur ou sur la touche de curseur [►] pour appeler l'écran Bank Select.

All Arpeggio (Tous les arpèges)

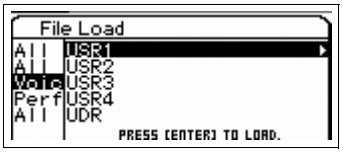
Si cet élément est sélectionné, toutes les données d'arpège seront chargées.

Seq Chain (Enchaînement de séquences)

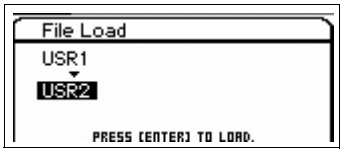
Si vous sélectionnez cet élément, toutes les données d'enchaînement du mode Sequence Play seront chargées.

Écran Bank Select

Depuis cet écran qui apparaît lorsque les données de voix et de performance sont chargées, vous pourrez sélectionner la source de chargement et la destination de chargement de la banque.



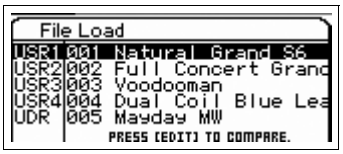
Écran de sélection de la source de chargement



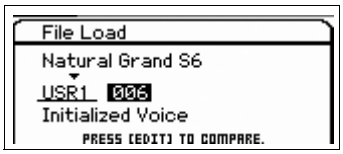
Écran de sélection de la destination du chargement

Sur l'écran de la source de chargement, indiquez si vous souhaitez sélectionner toutes les voix de la banque ou un programme spécifique. Positionnez le curseur sur la banque à charger puis appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran de destination du chargement. Appuyez sur la touche de curseur [►] de l'écran de la source de chargement pour appeler l'écran de sélection de programme.

Écran Program Selection (Sélection de programme)


File Load
USR1 001 Natural Grand S6
USR2 002 Full Concert Grand
USR3 003 Voodooman
USR4 004 Dual Coil Blue Lea
UDR 005 Mayday MW
PRESS [EDIT] TO COMPARE.

Écran de sélection de la source de chargement



Écran de sélection de la destination du chargement

Sur l'écran de sélection de la source de chargement, sélectionnez le programme à charger puis appuyez sur la touche [ENTER] ou la touche de curseur [►] pour appeler l'écran de sélection de la destination du chargement. Sélectionnez la banque et le numéro souhaités, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin d'ouvrir l'écran de confirmation.

NOTE : Sélectionnez le programme souhaité à l'aide des touches [INC]/[DEC] de la section BANK, des touches [A] – [H] et des touches numériques [1] – [16] dans les sections « Bank » ou « Number » lorsque les témoins des touches [PART]/[MUTE]/[SOLO] sont éteints. Vous pouvez sélectionner la voix correspondant à la partie actuelle en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

NOTE : Lorsque cet écran s'affiche, vous pouvez entendre le son d'origine sur la destination en appuyant sur la touche [EDIT] afin d'appeler le mode Compare. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] pour quitter le mode Compare.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

Chargement des données de type All Voice

Cette fonction est identique à la sélection du réglage « Voice » pour charger les données de type All. Lorsque vous sélectionnez le réglage All Voice lors du chargement, vous pouvez charger la totalité des voix ou les voix d'une banque spécifique ou simplement un seul programme.

Chargement des données Seq Chain

Cette fonction charge les données d'enchaînement du mode Sequence Play. Elle est équivalente à la sélection du réglage « Seq Chain » lors du chargement des données de type All.

Chargement des données Editor

Vous pouvez enregistrer les données de voix utilisateur depuis les fichiers du logiciel S90 XS/S70 XS Editor.
La procédure et les paramètres de chargement sont comparables à ceux qui sont utilisés lors de la sélection du réglage « All Voice » pour charger les données de type All.

Chargement des données d'arpège de type All Arpeggio

Vous avez la possibilité de charger les fichiers All Arp enregistrés sur le MOTIF XS. Seule l'option de chargement de toutes les données d'arpège utilisateur est disponible. Cette fonction est équivalente à la sélection du réglage « All Arp » lors du chargement des données de type All.

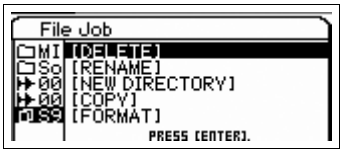
Chargement d'autres données

Vous pouvez charger des fichiers audio (.wav/.aif) et SMF (Fichier MIDI standard) pour les ajouter aux étapes requises en mode Sequence Play. Sélectionnez un fichier et appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran File Load. Sélectionnez l'étape à laquelle le fichier doit être chargé puis appuyez sur la touche [ENTER] afin d'ouvrir l'écran de confirmation.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

File Job (Tâche de fichier)

L'écran File Job (Tâche de fichier) permet d'exécuter la suppression de fichier ou de répertoire, la modification du nom d'un fichier/répertoire, la création d'un répertoire et le formatage du stockage.



Opérations	[FILE] → Écran File Select → Sélectionner « Save » ou « Load » → [ENTER] → Sélectionner un fichier ou un répertoire → [JOB]

Delete (Supprimer)

Ceci vous permet de supprimer le fichier ou le répertoire actuellement sélectionné. Ce paramètre ne s'affiche pas lors de la sélection de [NEW FILE] ou d'un périphérique de stockage.

Rename (Renommer)

Ceci modifie le nom du fichier/répertoire actuellement sélectionné. Entrez le nom de fichier dans la boîte de dialogue Naming. Le nom de fichier peut comporter jusqu'à 20 caractères.

NOTE : Ce paramètre est indisponible en cas de sélection de [NEW FILE] ou d'un périphérique de stockage.

New Directory (Nouveau répertoire)

Crée un nouveau répertoire dans le répertoire actuel. Entrez le nom de répertoire dans la boîte de dialogue Naming. Le nom de répertoire peut comporter jusqu'à 20 caractères. Ce paramètre ne s'affiche pas lors de la sélection d'un périphérique de stockage.

Format (Formatage)

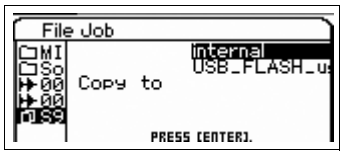
Ceci entraîne le formatage du périphérique de stockage USB actuel ou de la mémoire flash interne.

NOTE : Vous ne pouvez pas changer le nom de l'étiquette de volume de la mémoire flash interne.

NOTE : Le système de fichiers utilisé lors du formatage d'un périphérique de stockage USB est de type FAT32.

Copy (Copier)

Ceci copie le fichier sélectionné sur le répertoire racine d'un périphérique de stockage. Cette fonction s'affiche uniquement lors de la sélection d'un fichier. À partir de l'écran de sélection du périphérique de stockage qui s'ouvre lors de l'exécution de cette tâche, sélectionnez le périphérique de stockage souhaité puis la touche [ENTER] afin de copier le fichier. S'il existe déjà un fichier de même nom, un message de confirmation apparaîtra.



Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

Mode Audio Record/Play

En mode Audio Record/Play, vous pouvez enregistrer votre performance au clavier et la sauvegarder en tant que fichier audio dans le répertoire racine du périphérique de stockage USB externe ou dans la mémoire flash interne, ce qui vous permet de reproduire le fichier audio sur le périphérique de stockage spécifié.

Opérations	Touche [AUDIO REC/PLAY] (Enregistrement/reproduction audio) → Écran Audio Record/Play Select (Sélection de l'enregistrement/reproduction audio)

Rec (Record) (Enregistrement)

Cette section vous explique comment enregistrer votre performance au clavier en tant que fichier Wave de 44,1 kHz/16 bits. Vous pouvez enregistrer votre performance au clavier pendant une durée maximum de 74 minutes à un niveau d'enregistrement fixe.

NOTE : La durée d'enregistrement varie en fonction du périphérique de stockage USB. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 18 minutes de votre performance dans la mémoire flash interne.

Rec Storage (Record Storage) (Stockage de l'enregistrement)

Le répertoire le plus haut du volume sélectionné ici est utilisé en tant que destination de l'enregistrement. Vous pouvez sélectionner la mémoire flash interne ou un périphérique de stockage USB en tant que destination de l'enregistrement. Gardez à l'esprit que les répertoires contenus dans les volumes ne peuvent pas être sélectionnés. Le nom du fichier est attribué automatiquement.

Réglages : internal, USB storage device (périphérique de stockage USB)

Trigger Level (Niveau de déclenchement)

Détermine le niveau du signal qui déclenche l'enregistrement. Pour des résultats optimaux, réglez le niveau sur les valeurs minimales afin de saisir la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas capter le bruit indésirable. Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Record Standby (Attente d'enregistrement). Lorsque le réglage « manual » est sélectionné et que vous appuyez sur la touche [ENTER], l'enregistrement démarre immédiatement.

Réglages : manual, 1 – 127

Recordable Time (Durée d'enregistrement) (à titre indicatif uniquement)

Indique la durée d'enregistrement disponible en fonction de la capacité de la mémoire. Le temps indiqué ici est calculé dans l'hypothèse que le signal stéréo est enregistré à une fréquence de 44,1 kHz.

Écran STANDBY (Veille)

Détermine la valeur des paramètres Rec Storage et Trigger Level.

Écran WAITING (Attente)

Ceci indique que l'instrument est en attente d'une valeur supérieure au niveau de déclenchement. Lorsque le niveau de reproduction est supérieur au niveau de déclenchement, l'enregistrement débute. Appuyez sur la touche [ENTER] pour lancer l'enregistrement dans cet écran. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Standby.

Écran RECORDING

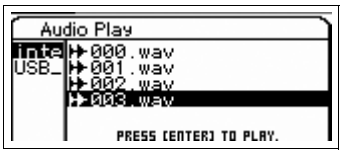
Ceci indique que l'enregistrement est en cours. La durée d'enregistrement diminue au fur et à mesure de l'enregistrement. Appuyez sur la touche [ENTER] à la fin de votre performance. Lorsqu'un message de confirmation apparaît pour vous demander si le fichier doit être enregistré ou non, sélectionnez « Yes » (Oui) pour sauvegarder le fichier sur le support de stockage. Sélectionnez « No » (Non) pour revenir à l'écran Standby.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Audio Record/Play
Audio Rec/Play Select
Rec
Play
Audio Play Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

Si vous appuyez sur la touche [EXIT] pendant l'enregistrement, vous aurez la possibilité de revenir dans l'écran Audio Record/Play Select afin de poursuivre l'enregistrement Vous pouvez vérifier l'état de l'enregistrement en vous référant au voyant [AUDIO REC/PLAY] qui clignote durant l'enregistrement. Vous avez également la possibilité de changer les programmes du mode actuel. Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [AUDIO REC/PLAY] pour revenir à l'écran Record, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin de terminer l'enregistrement.

Play (Reproduction)

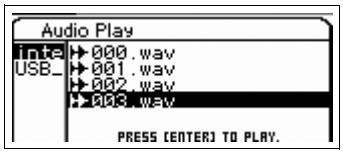
Vous pouvez reproduire directement le fichier audio stocké dans la mémoire flash interne ou sur un périphérique de stockage USB externe. Le format audio disponible est celui d'un fichier .wav/.aif de 44,1 kHz/16 bits/stéréo.
La procédure et l'icône de l'écran sont identiques à celles du mode File (page 126). Au terme de l'enregistrement en mode Audio Record/Play, cet écran apparaît automatiquement.



Écran File Selection

Écran File Selection (Sélection de fichier)

Vous pouvez sélectionner le fichier audio à reproduire.
Sélectionnez le fichier audio, puis appuyez sur la touche [ENTER] ou la touche de curseur [►] afin d'ouvrir l'écran Play et lancer la reproduction. Appuyez à nouveau sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Play Standby (Attente de reproduction). En appuyant sur la touche [EXIT] ou sur la touche de curseur [◄], vous revenez à l'écran File Select.



NOTE : Un message d'erreur apparaîtra si vous essayez de reproduire un fichier audio non disponible.

Écran Play File (Reproduction de fichier)

Cet écran apparaît lors de la reproduction du fichier audio.
Le nom du fichier s'affiche en haut de l'écran. La durée totale de reproduction du fichier audio et le temps de reproduction écoulé apparaissent en bas de l'écran sous forme de valeurs numériques et de barres d'état. L'indicateur de niveau de la reproduction apparaît à droite de l'écran. La valeur du niveau de la reproduction est affichée sous cet indicateur.

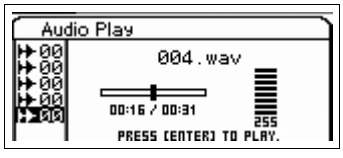
Vous pouvez régler le niveau de la reproduction du fichier audio à l'aide des touches [DEC]/[INC] ou du cadran de données. Lorsque le niveau de la reproduction est spécifié sur « 255 », le fichier audio est reproduit à son niveau d'enregistrement original. Appuyez sur la touche [ENTER] pour arrêter brièvement la reproduction.

NOTE : Les effets internes ne peuvent pas être appliqués au son de la reproduction audio.

NOTE : Les données audio de la reproduction ne peuvent pas être enregistrées en interne.

Écran Play Standby (Attente de reproduction)

Cet écran apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER] dans l'écran Play File.
Appuyez à nouveau sur la touche [ENTER] pour lancer la reproduction à partir de l'endroit où elle avait été arrêtée en dernier. Appuyez sur la touche [EXIT] ou sur la touche de curseur [◄] pour revenir à l'écran File Select.



Tâche de reproduction audio

Sélectionnez un fichier audio, puis appuyez sur la touche [JOB] pour supprimer/renommer le fichier.

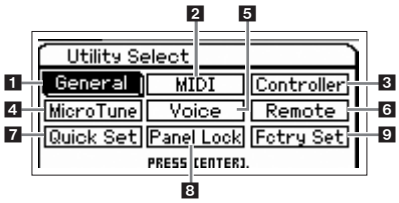
NOTE : Cette fonction est identique aux fonctions « Delete » et « Rename » du mode File (page 130).

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Audio Record/Play
Audio Rec/Play Select
Rec
Play
Audio Play Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy
Annexe

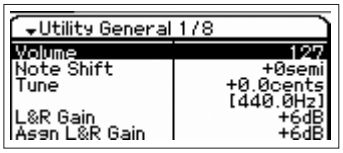
Mode Utility

Le mode Utility (Utilitaires) vous permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du système de cet instrument. Pour accéder au mode Utility, appuyez sur la touche [UTILITY]. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

Opérations	[UTILITY] → Sélectionnez l'écran souhaité depuis l'écran Utility Select (Sélection d'utilitaire) → [ENTER] → écran Edit

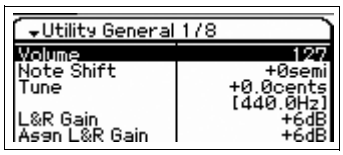


Écran Utility Select



Écran Edit (General)

1 General (Général)



Volume

Détermine le volume d'ensemble de l'instrument.

Réglages : 0 – 127

Note Shift

Détermine la valeur du décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons).

Réglages : -24 semi – +0 semi – +24 semi

Tune

Définit l'accordage du son général du S90 XS/S70 XS. Vous pouvez régler l'accord par incréments de centièmes de ton.

Réglages : -102.4 cents [414.7Hz] – +0 cents [440.0Hz] – +102.3 cents [466.8Hz]

L&R Gain (Gain L/R)

Règle le gain de sortie des prises OUTPUT L/MONO et R.

Réglages : 0dB, +6dB

Asgn L&R Gain (Assign L&R Gain) (Affectation de gain G/D)

Règle le gain de sortie des prises ASSIGNABLE OUT L et R.

Réglages : 0dB, +6dB

Kbd Octave (Keyboard Octave) (Octave de clavier)

Détermine la valeur en octaves de la transposition de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Vous pouvez également modifier ce réglage en appuyant sur une des touches OCTAVE.

Réglages : -3 – +0 – +3

Kbd Transpose (Keyboard Transpose) (Transposition de clavier)

Détermine la valeur en demi-tons du glissement de la plage de clavier vers le haut ou le bas. Vous pouvez également modifier ce réglage en appuyant sur une des touches TRANSPOSE.

Réglages : -11 semi – +0 semi – +11 semi

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Kbd Vel Curve (Keyboard Velocity Curve) (Courbe de vélocité de clavier)

Ces 5 courbes déterminent le mode de production et de transmission effective de la vélocité en fonction de la force avec laquelle les notes sont jouées au clavier.

Réglages : normal, soft (atténué), hard (fort), wide (large), fixed (fixe)

normal	Cette « courbe » linéaire produit une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son.
soft	Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles.
hard	Cette courbe adoucit de manière sensible la réponse générale en comparaison avec la courbe « norm ».
wide	Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, en produisant un changement de son moins important dans la plage plus faible et un changement plus important dans la plage plus forte.
fixed	Ce réglage produit un changement de son constant (défini sous Fixed Velocity ci-après), quelle que soit votre force de jeu.

Kbd Fixed Vel (Keyboard Fixed Velocity) (Vélocité fixe de clavier)

Ce paramètre ne sera disponible que si vous réglez le paramètre Velocity Curve ci-dessus sur la valeur « fixed ». La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici.

Réglages : 1 – 127

FS Sustain Pedal (Footswitch Sustain Pedal Select) (Sélection de la pédale de maintien de sélecteur au pied)

Détermine le modèle reconnu de contrôleur au pied en option connecté à la prise FOOT SWITCH SUSTAIN.

Lorsque le sélecteur FC3 est utilisé :

Lorsque vous connectez un sélecteur FC3 en option (équipé de la fonction de pédale à mi-course) pour produire un effet spécial de « pédale à mi-course » (comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3 (half on) » (FC3 (activation mi-course)). Si vous n'avez pas besoin de la fonction de pédale à mi-course ou souhaitez la désactiver tout en continuant à utiliser un sélecteur FC3, réglez ce paramètre sur « FC3 (half off) » (FC3 (désactivation mi-course)).

Lorsque le sélecteur FC4 ou FC5 est utilisé :

Sélectionnez « FC4/5 ». Les sélecteurs FC4 et FC5 ne sont pas équipés de fonction de pédale à mi-course.

Réglages : FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

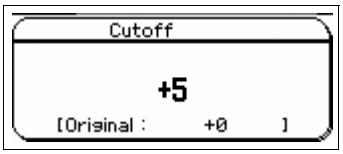
NOTE : Notez que ce réglage ne sera pas nécessaire si vous contrôlez la fonction de pédale à mi-course via des messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe connecté à l'instrument.

Knb/Sldr Disp Time (Knob/Slider Display Time) (Durée d'affichage de bouton/curseur)

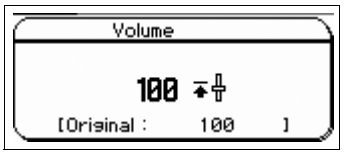
Détermine si l'utilisation de bouton/curseur provoque ou non l'affichage de la fenêtre contextuelle des boutons/curseurs.

Réglages : off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep (maintien)

off	Lorsque ce réglage est sélectionnée, la fenêtre contextuelle n'apparaît pas, même lorsque vous manipulez les boutons et les curseurs.
1 sec – 5 sec	La manipulation du bouton/curseur provoque l'affichage de la fenêtre contextuelle correspondante pendant 1 – 5 secondes puis sa fermeture automatique après ce délai.
keep	La manipulation du bouton/curseur provoque l'affichage de la fenêtre contextuelle correspondante. Lorsque la fenêtre contextuelle est ouverte, si vous appelez un écran, une boîte de dialogue ou une fenêtre contextuelle différent(e) ou appuyez sur la touche [ENTER]/[EXIT], la fenêtre se fermera.



Affichage de la fenêtre contextuelle des boutons

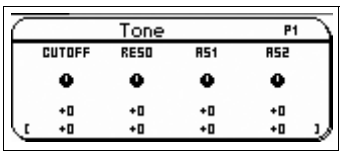


Affichage de la fenêtre contextuelle des curseurs

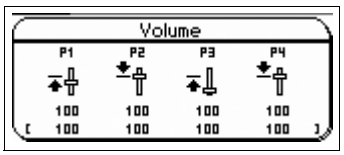
Knb/Sldr Func Disp Sw (Knob/Slider Function Display Switch) (Sélecteur d'affichage des fonctions de bouton/curseur)

Détermine si le fait d'appuyer sur la touche de fonction des boutons ou des curseurs provoque l'affichage de la fenêtre contextuelle des fonctions de bouton (page 29) ou de curseur (page 30). Contrairement aux fenêtres contextuelles respectives des boutons et curseurs, il est impossible de régler ici la durée d'affichage de cette fenêtre.

Réglages : off, on



Affichage de la fenêtre contextuelle des fonctions de bouton



Affichage de la fenêtre contextuelle des fonctions de curseur

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Knob Curve (Courbe de bouton)

Règle la sensibilité de la réponse au toucher en cinq pas. Les valeurs supérieures se traduisent par une sensibilité plus élevée, ce qui vous permet d'effectuer des changements importants de valeur en tournant légèrement le bouton.

Réglages : 1 – 5

Slider Mode (Mode curseur)

Détermine les modalités d'affectation de la valeur de paramètre via la manipulation du curseur.

Réglages : catch, jump (saut)

catch	La manipulation du curseur n'affecte pas immédiatement la valeur mais seulement après que le curseur ait atteint la position correspondant à la valeur actuelle.
jump	La manipulation du curseur entraîne le remplacement immédiat de la valeur actuelle par la valeur correspondant à la position du curseur.

Bank Wrap Around (Bouclage de banque)

Lorsque vous utilisez les touches [DEC]/[INC] de la section BANK pour modifier une banque/partie en mode Voice/Performance, ce réglage détermine si le fait d'appuyer sur la touche de curseur [right] (droite) permet tour à tour d'avancer en continu et de passer de la dernière banque/partie à la première et vice versa (de la première à la dernière). Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le changement en continu est possible.

Réglages : off, on

Auto Load (Chargement automatique)

Détermine si la fonction Auto Load est activée ou désactivée. Lorsque le paramètre est activé, l'instrument charge automatiquement les fichiers spécifiés (depuis le périphérique de stockage USB ou la mémoire flash interne) vers la mémoire utilisateur, à chaque mise sous tension. Le fichier à charger s'affiche sur cet écran. Le fichier autochargeable est spécifié dans l'écran File Load appelé à l'aide de la touche [ENTER].

Réglages : off, on

Power on Mode (Mode Mise sous tension)

Ce réglage détermine le mode d'alimentation par défaut (et la banque de mémoires), ce qui vous permet de sélectionner l'état qui est automatiquement appelé à la mise sous tension.

Réglages : performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi

performance	À la prochaine mise sous tension de l'instrument, vous entrez en mode Performance et le premier numéro de programme (USR : 001) est automatiquement sélectionné.
voice (USER1)	À la prochaine mise sous tension, l'instrument passe en mode Voice et le premier numéro de voix utilisateur (USR1 : 001) est automatiquement sélectionné.
voice (PRE1)	À la prochaine mise sous tension, l'instrument passe en mode Voice et le premier numéro de programme des voix présélectionnées (PRE1 : 001) est automatiquement sélectionné.
voice (GM)	À la prochaine mise sous tension, l'instrument passe en mode Voice et le premier numéro de programme de voix présélectionnées (GM : 001) est automatiquement sélectionné.
master	À la prochaine mise sous tension, l'instrument passe en mode Master et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné.
multi	À la prochaine mise sous tension, l'instrument passe en mode Multi et le premier numéro de programme (001) est automatiquement sélectionné.

NOTE : Assurez-vous de stocker les réglages Utility dans la mémoire interne en appuyant sur la touche [STORE] avant de mettre l'instrument hors tension. N'oubliez pas que les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension avant d'exécuter l'opération de stockage.

LCD Mode (Mode LCD)

Active/désactive le rétroéclairage de l'écran LCD.

Réglages : normal, reverse

Click Sw (Click Switch) (Sélecteur de déclic)

Active/désactive le son de métronome (déclic). Vous pouvez également régler ce paramètre en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant sur la touche [START/STOP].

Réglages : off, on

Click Beat (Temps de déclic)

Détermine le type de mesure du déclic de métronome. L'accent est appliqué au premier temps du type de mesure défini ici. Le type de mesure du fichier SMF sélectionné en mode Sequence Play prévaut sur la valeur réglée ici.

Réglages : 1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Click Tempo (Tempo de déclic)

Détermine le tempo du son de déclic de métronome. Le tempo réglé ici est appliqué à la reproduction de l'arpège. Lorsque le paramètre MIDI Sync est réglé sur « external » ou « auto » pendant la réception de l'horloge MIDI (F8), la valeur « external » s'affiche ici, de sorte que vous ne pouvez pas régler le tempo.

Réglages : 5 – 300, external

NOTE : Vous pouvez également régler ce paramètre en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en appuyant plusieurs fois sur la touche [ENTER] au tempo souhaité. Cette fonction est appelée « Tap Tempo »ou tempo par tapotement.

Click Volume (Volume de déclic)

Détermine le niveau de volume du son de déclic de métronome.

Réglages : 0 – 127

Click Type (Type de déclic)

Détermine le type de ton (voix) du son de déclic de métronome. Dix types sont disponibles.

Réglages : 1 – 10

Click Output Sel (Click Output Select) (Sélection de la sortie de déclic)

Détermine la destination de sortie du son de déclic de métronome.

Réglages : L&R, asL&R, asL, asR

Layer/Split/Drum Assign (Attribution de voix en couche, partagée ou de batterie)

Déterminent les paramètres de Performance Creator (touches [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]).

Type

Détermine la voix attribuée en premier lors de l'utilisation de Performance Creator. Si le réglage « manual » est sélectionné, la voix spécifiée sous le paramètre Bank/Number ci-dessous sera affectée. Lorsque le réglage « random » est sélectionné, une des voix est attribuée de manière aléatoire.

Réglages : manual, random

Bank
Number
Name

Détermine la voix attribuée en premier lors de l'utilisation de Performance Creator. Sélectionnez la voix souhaitée en spécifiant la banque et le numéro appropriés. Le nom est déterminé automatiquement.

Réglages : Bank : PRE1 – 8, USR1 – 4, PDR, UDR, GM, GMDR
Number : 001 – 128
Name : À titre indicatif uniquement

Split Lo/Up (Split Lower/Upper) (Partage inférieur/supérieur)

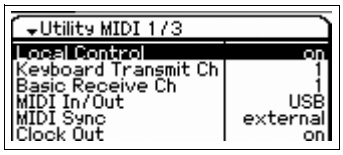
Détermine la zone du clavier à laquelle la première voix est attribuée lors de l'exécution du partage sous Performance Creator. Lorsque le réglage « both » (tous deux) est sélectionné, la première voix est attribuée à l'ensemble des notes du clavier. Lorsque le réglage « lower » (inférieur) est sélectionné, la première voix est attribuée à la zone située avant le point de partage. Lorsque le réglage « upper » (supérieur) est sélectionné, la première voix est attribuée à la zone située au niveau du point de partage et dans la plage supérieur à celui-ci.

Réglages : both, lower, upper

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

2 MIDI

Cette fonction vous permet de définir les réglages MIDI de cet instrument.



Local Control (Commande locale)

Détermine si le générateur de sons de l'instrument répond ou non à votre jeu au clavier. Si vous spécifiez « Local Control » sur « off », les boutons, les curseurs, le clavier et les contrôleurs de panneau seront déconnectés du générateur de sons en interne. Même si ce paramètre est réglé sur « off », les données seront transmises via MIDI. En outre, le générateur de sons interne répond aux messages reçus via MIDI.

Réglages : off, on

Keyboard Transmit Ch (Keyboard Transmit Channel) (Canal de transmission du clavier)

Détermine le canal MIDI via lequel l'instrument envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de son ou tout autre périphérique). Ce paramètre est disponible en mode générateur de son mono-timbre (modes Voice/Performance).

Réglages : 1 – 16, off

NOTE : En mode Multi, les données MIDI créées à l'aide du clavier, des boutons et des molettes sont envoyées au bloc du générateur de sons ou aux périphériques MIDI externes via le même canal de réception MIDI de la partie actuellement sélectionnée. Le canal de réception de chaque partie peut être défini dans l'écran Voice (page 101) du mode Multi Part Edit.

Basic Receive Ch (Basic Receive Channel) (Canal de réception de base)

Détermine le canal de réception MIDI lorsque ce synthétiseur est réglé sur le mode générateur de sons mono-timbre (modes Voice/Performance).

Réglages : 1 – 16, omni, off

NOTE : En mode Multi, le canal de réception peut être réglé pour chaque partie séparément dans l'écran Voice (page 101) du mode Multi Part Edit.

MIDI In/Out (Entrée/sortie MIDI)

Détermine la ou les bornes d'entrée/sortie physiques qui sont utilisées pour la transmission/réception de données MIDI.

Réglages : MIDI, USB

NOTE : En l'absence de connexion de câble USB au S90 XS/S70 XS, la borne MIDI est automatiquement utilisée pour la transmission/réception de données MIDI, et ce, même si ce paramètre est réglé sur « USB ».

MIDI Sync

Détermine si la reproduction de l'arpège est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument ou sur une horloge MIDI externe.

Réglages : internal, external, auto

internal	Synchronisation par rapport à une horloge interne. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque vous vous servez de ce générateur de sons seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.
external	Synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via la borne MIDI. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque le périphérique externe fonctionne comme un dispositif maître.
auto	Lorsque l'horloge MIDI est transmise en continu depuis un périphérique MIDI externe ou un ordinateur, l'horloge interne du S90 XS/S70 XS n'est pas prise en compte et le S90 XS/S70 XS est synchronisé sur l'horloge externe. Par contre, dans le cas où l'horloge MIDI n'est pas transmise à partir d'un périphérique MIDI externe ou d'un ordinateur, l'horloge interne du S90 XS/S70 XS reste synchronisée sur le dernier tempo reçu à partir du périphérique MIDI externe ou de l'ordinateur (logiciel DAW). Ce réglage vous sera utile si vous souhaitez alterner entre l'horloge externe et l'horloge interne.

NOTE : En réglant l'instrument de sorte à faire synchroniser la reproduction de l'arpège avec une horloge MIDI externe, prenez soin de configurer les périphériques concernés de manière à ce que le signal de l'horloge MIDI provenant du logiciel DAW ou du périphérique MIDI externe soit correctement transmis à cet instrument.

Clock Out (Sortie d'horloge)

Détermine si les messages de l'horloge MIDI (F8H) sont transmis ou non via MIDI.

Réglages : off, on

NOTE : Lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « external », l'horloge MIDI de cet instrument n'est pas envoyée vers un périphérique externe.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Seq Control (Sequencer Control) (Commande de séquenceur)

Détermine si les signaux de commande de séquenceur (démarrer (FAH), continuer (FBH), arrêter (FCH) et de curseur de position de morceau (F2H)) sont reçus et/ou transmis via la borne MIDI OUT/USB.

Réglages : off, in, out, in/out

off	Non transmis ni reconnus.
in	Reconnus mais non transmis.
out	Transmis mais non reconnus.
in/out	Transmis/reconnus.

Bank Select Sw (Bank Select Switch) (Sélecteur de message de sélection de banque)

Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le générateur de sons répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet également les messages de sélection de banque appropriés (en cas d'utilisation du panneau). Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », les messages Bank Select ne sont ni transmis ni reçus.

Réglages : off, on

Prg Change Sw (Program Change Switch) (Sélecteur de changement de programme)

Ce sélecteur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le générateur de sons répond aux messages de changement de programme entrants et transmet également les messages de changement de programme appropriés (en cas d'utilisation du panneau). Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », les messages Program Change ne sont ni transmis ni reçus.

Réglages : off, on

Controller Reset (Réinitialisation de contrôleur)

Détermine le statut des différents contrôleurs (molette de modulation, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) lorsque vous passez d'une voix à l'autre. Lorsque ce paramètre est réglé sur « hold » (maintien), les contrôleurs conservent leur réglage actuel. Lorsque ce paramètre est réglé sur « reset » (réinitialisation), les valeurs par défaut des contrôleurs sont restaurées (ci-dessous).

Réglages : hold, reset

Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs seront réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s :

Pitch Bend :	Centre
Modulation Wheel :	Minimum
Aftertouch :	Minimum
Contrôleur au pied :	Maximum
Foot switch :	Désactivé

Ribbon Controller :	Centre
Breath Controller :	Maximum
Assignable Function :	Désactivé
Expression :	maximum

Receive Bulk (Réception en bloc)

Détermine si des données peuvent être reçues en bloc depuis le logiciel DAW ou les périphériques MIDI externes.

Réglages : protect (non reçu), on (reçu)

Bulk Interval (Intervalle de transfert en bloc)

Détermine l'intervalle de transfert en bloc lorsque la fonction Bulk Dump est utilisée ou qu'une demande de transfert en bloc est reçue. La fonction Bulk Dump vous permet de sauvegarder les données de voix/performance/multi actuellement sélectionnées dans le tampon d'édition (DRAM) et de les transférer sous forme de blocs de données (message exclusif au système) vers le logiciel DAW installé sur l'ordinateur ou vers un instrument MIDI externe.

Réglages : 0 – 900ms

Device No. (Device Number) (Numéro de périphérique)

Détermine le numéro de périphérique utilisé par le S90 XS/S70 XS pour la réception ou la transmission de données. Ce numéro doit correspondre au numéro de périphérique du logiciel DAW ou du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, de changements de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système.

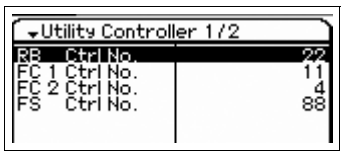
Réglages : 1 – 16, all, off

all	Lorsque ce réglage est sélectionné, les messages exclusifs au système liés à tous les numéros de périphérique MIDI sont reçus. Cet instrument est reconnu en tant que périphérique n°1.
off	Lorsque ce réglage est sélectionné, les messages exclusifs au système, tels que le transfert de blocs de données et le changement de paramètre ne peuvent être ni envoyés ni reçus. Lorsque vous essayez de transmettre ou de recevoir des messages exclusifs au système, un message d'erreur apparaît.

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

3 Controller

Détermine les réglages Controller Assign (Affectation de contrôleur) applicables au système d'ensemble de l'instrument. Vous pouvez attribuer des numéros de changement de commande MIDI aux boutons de panneau avant et aux contrôleurs externes. Ainsi, vous utilisez les boutons ASSIGN 1 et 2 pour contrôler la profondeur d'effet de deux effets différents, tout en vous servant de la commande au pied pour en contrôler la modulation. Ces affectations de numéros de changement de commande sont désignées par le réglage « Controller Assign ».



RB Ctrl No. (Ribbon Control Number) (Numéro de contrôleur de ruban)

Détermine le numéro de changement de commande reconnu par l'instrument comme étant une opération de contrôleur de ruban.

Réglages : off, 1 – 95

FC 1 Ctrl No. (Foot Controller 1 Control Number) (Numéro de commande de contrôleur au pied 1)
FC 2 Ctrl No. (Foot Controller 2 Control Number) (Numéro de commande de contrôleur au pied 2)

Déterminent respectivement les numéros de changement de commande reconnus par cet instrument comme étant une opération de contrôleur au pied 1/2.

Réglages : off, 1 – 95

FS Ctrl No. (Footswitch Control Number) (Numéro de commande de sélecteur au pied)

Détermine le numéro de changement de commande reconnu par cet instrument comme étant une opération de sélecteur au pied.

Réglages : off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc (augmenter n° changement de commande), PC dec (diminuer n° changement de commande), octave reset (réinitialiser octave)

AS 1 Ctrl No. (Assignable 1 Control Number) (Numéro de commande de bouton attribuable 1)
AS 2 Ctrl No. (Assignable 2 Control Number) (Numéro de commande de bouton attribuable 2)

Déterminent respectivement les numéro de changement de commande correspondant aux boutons ASSIGN 1 et ASSIGN 2.

Réglages : off, 1 – 95

A. Func 1 Ctrl No. (Assignable Function 1 Control Number) (Numéro de commande de la fonction attribuable 1)
A. Func 2 Ctrl No. (Assignable Function 2 Control Number) (Numéro de commande de la fonction attribuable 2)

Déterminent respectivement les numéro de changement de commande reconnus par cet instrument comme étant une opération des touches [1]/[2] de la section ASSIGNABLE FUNCTION.

Réglages : off, 1 – 95

BC Ctrl No. (Breath Controller Control Number) (Numéro de commande de contrôleur de souffle)

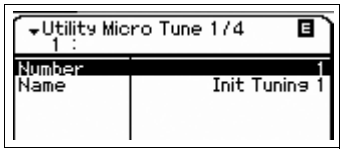
Détermine le numéro de changement de commande reconnu par cet instrument comme étant une opération de contrôleur de souffle.

Réglages : off, 1 – 95

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

4 Micro Tune (Micro Tuning) (Accord micro)

Sur cet écran, vous créez vos accords micro originaux dans la banque utilisateur. L'accord d'une octave affecte les notes de toutes les octaves comprises entre C -2 et G8.



Number (Micro Tuning Number) (Numéro de l'accord micro)

Détermine les parties 1 – 8 dans lesquelles le réglage Micro Tuning créé est stocké.

Réglages : 1 – 8

Name (Micro Tuning Name) (Nom de l'accord micro)

Permet de saisir le nom souhaité pour l'accord micro. Lorsque vous positionnez le curseur sur cet emplacement et appuyez sur la touche [ENTER] ou le bouton de l'encodeur, la boîte de dialogue Naming s'affiche afin de vous permettre de saisir le nom souhaité. Le nom peut comporter jusqu'à 20 caractères.

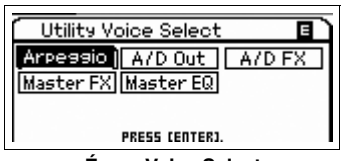
C – B (C Tuning Offset – B Tuning Offset) (Décalage d'accord C – B)

Ceci vous permet d'accorder les notes individuelles en centièmes afin de créer votre propre réglage Micro Tuning.

Réglages : -99 cent – +0 cent – +99 cent

5 Voice Select (Sélection de voix)

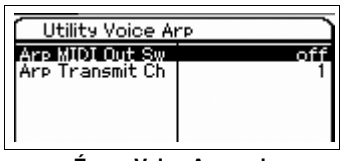
Sélectionne l'écran incluant les paramètres appliqués à l'ensemble du mode Voice.



Écran Voice Select

Arpeggio (Voice Arpeggio) (Arpège de voix)

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages MIDI de l'arpège en mode Voice.



Écran Voice Arpeggio

Arp MIDI Out Sw (Arpeggio MIDI Output Switch) (Sélecteur de sortie MIDI de l'arpège)

Détermine si les données de reproduction de l'arpège en mode Voice sont envoyées aux périphérique externes en tant que messages MIDI. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », les données sont émises.

Réglages : off, on

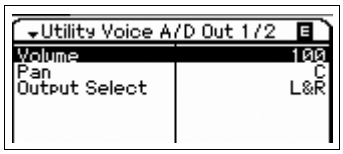
Arp Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel) (Canal de transmission de l'arpège)

Détermine le canal de transmission MIDI par lequel les données de reproduction de l'arpège sont envoyées aux périphérique externes en tant que messages MIDI (lorsque le paramètre Switch ci-dessus est réglé sur « on »).

Réglages : 1 – 16

A/D Out (Voice A/D Output) (Sortie A/N de voix)

Vous pouvez régler les paramètres tels que la destination de sortie, le volume, le balayage panoramique et l'effet d'insertion de l'entrée du signal audio depuis la prise MIC INPUT en mode Voice.



Écran Voice A/D Output

Volume

Détermine le niveau de volume de l'entrée du signal audio en provenance de la prise MIC INPUT. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Pan

Détermine la position de balayage panoramique de l'entrée du signal audio en provenance de la prise MIC INPUT. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Output Select

Détermine la destination de sortie de l'entrée du signal audio en provenance de la prise MIC INPUT.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la voix	----

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi du signal MIC INPUT transmis à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi du signal MIC INPUT transmis à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

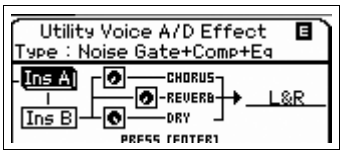
Détermine le niveau du signal MIC INPUT qui n'a pas été traité via les effets système (Reverb, Chorus).

Réglages : 0 – 127

NOTE : Lorsque le paramètre Output Select est réglé sur une valeur autre que « L&R », Reverb Send et Chorus Send sont automatiquement réglés sur 0 et Dry Level sur 127.

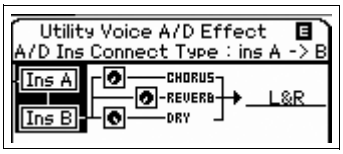
A/D FX (Voice A/D Effect) (Effet A/N de voix)

Cet écran vous permet de définir les types d'effet d'insertion appliqués au signal d'entrée audio en mode Performance. Vous pouvez appeler l'écran de réglage des paramètres liés aux effets d'insertion A/B depuis cet écran.



Ins Connect Type (Insertion Connection Type) (Type de connexion d'insertion)

Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B lorsque le curseur est positionné à proximité du réglage Ins A/B. Le graphique de l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire de l'acheminement du signal. Le nom et la valeur du paramètre s'affichent en haut de l'écran.



Réglages : ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	Les signaux traités via l'effet d'insertion A sont envoyés vers l'effet d'insertion B et les signaux traités avec l'effet d'insertion B sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.
ins B -> A	Les signaux traités via l'effet d'insertion B sont envoyés vers l'effet d'insertion A et les signaux traités avec l'effet d'insertion A sont envoyés vers les effets Reverb et Chorus.

Chorus Send

Détermine le niveau d'envoi transmis à l'effet de chœur. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de chœur est prononcé. Ce paramètre est identique au paramètre Chorus Send de l'écran Voice A/D Output. Il peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Reverb Send

Détermine le niveau d'envoi transmis à l'effet de réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est prononcée. Ce paramètre est identique au paramètre Reverb Send de l'écran Voice A/D Output. Il peut être modifié directement via le bouton.

Réglages : 0 – 127

Dry Level

Détermine le niveau du signal qui n'a pas été traité avec les effets système (Reverb, Chorus). Ce paramètre est identique au paramètre Dry Level de l'écran Voice A/D Output.

Réglages : 0 – 127

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Output Select

Détermine la destination de sortie.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Indications de l'écran	Destination de sortie	Stéréo/Mono
L&R	OUTPUT L et R	Stéréo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L et R	Stéréo
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
vocoder	Effet d'insertion de la voix	----

NOTE : Lorsque le paramètre Output Select est spécifié sur une valeur autre que « L&R », Reverb Send et Chorus Send sont automatiquement réglés sur 0 et Dry Level sur 127.

Ins A (Insertion A)
Ins B (Insertion B)

Lorsque le curseur est positionné ici, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Insertion Effect Parameter.

Paramètres d'effet

Switch

Ce paramètre est uniquement disponible pour l'effet principal et ne peut pas être modifié ici.

Category
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effets similaires.
Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effets listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails relatifs aux catégories et aux types d'effets à la page 16.

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour plus de détails sur les réglages présélectionnés de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter 1 – 16

Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effet. Pour obtenir une liste complète des paramètres d'effet disponibles pour chaque type d'effet, reportez-vous à la liste des types d'effet figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Master FX (Voice Master Effect) (Effet principal de voix)

Détermine les paramètres de l'effet principal en mode Voice. Ce réglage affecte toutes les voix.

Switch

Détermine si l'effet principal est appliqué ou non à la voix. Lorsque le paramètre est réglé sur « on », l'effet principal est appliqué.

Réglages : off, on

Category
Type

Dans la colonne Category, vous pouvez sélectionner l'une des catégories d'effets contenant des types d'effet similaires. Dans la colonne Type, sélectionnez l'un des types d'effet listés dans la catégorie sélectionnée.

Réglages : Vous trouverez les détails relatifs aux catégories et aux types d'effet à la page 16.

Preset

Ce paramètre vous permet d'appeler les réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

NOTE : Pour plus de détails sur les réglages présélectionnés de chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Effect Parameter 1 – 16

Le paramètre d'effet varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Reportez-vous à la page 19 pour plus de détails sur les paramètres d'effet. Pour obtenir une liste complète des paramètres d'effet disponibles pour chaque type d'effet, reportez-vous à la liste des types d'effet figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

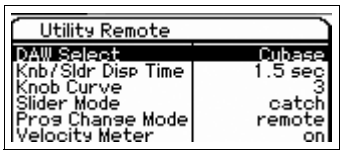
Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

Master EQ (Voice Master EQ) (Égaliseur principal de voix)

Cet écran vous permet de régler les paramètres de l'égaliseur principal en mode Voice, ce qui vous autorise à contrôler l'égaliseur sur cinq bandes de fréquences indépendantes. Ce réglage affecte toutes les voix.
Les paramètres de cet écran sont identiques à ceux de l'écran Master EQ en mode Multi Common Edit (page 97).

6 Remote (Commande à distance)

Ceci vous permet de régler les paramètres Remote. Pour appeler directement l'écran Remote, appuyez d'abord sur la touche [DAW REMOTE] (Commande à distance de DAW) du panneau pour passer en mode Remote, puis appuyez sur la touche [UTILITY].



DAW Select (Sélection de DAW)

Ce paramètre détermine l'application DAW devant être contrôlée à l'aide des commandes de panneau de l'instrument.

Réglages : Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

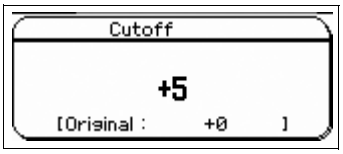
NOTE : Lorsque le voyant de la touche [DAW REMOTE] est allumé, la sélection d'un type DAW appelle automatiquement les réglages des paramètres du mode Remote.

Knb/Sldr Disp Time (Knob/Slider Display Time) (Durée d'affichage de bouton/curseur)

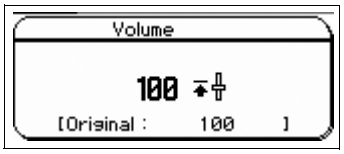
Détermine si l'utilisation d'un bouton ou d'un curseur provoque ou non l'affichage des fenêtres contextuelles de boutons et de curseurs correspondantes.

Réglages : off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off	Lorsque ce réglage est sélectionnée, la fenêtre contextuelle n'apparaît pas, même lorsque vous manipulez les boutons et les curseurs.
1 sec – 5 sec	La manipulation du bouton/curseur provoque l'affichage de la fenêtre contextuelle correspondante pendant 1 – 5 secondes puis sa fermeture automatique après ce délai.
keep	La manipulation du bouton/curseur provoque l'affichage de la fenêtre contextuelle correspondante. Lorsque la fenêtre contextuelle est ouverte, si vous appelez un écran, une boîte de dialogue ou une fenêtre contextuelle différent(e) ou appuyez sur les touches [ENTER]/[EXIT], la fenêtre se fermera.



Affichage de la fenêtre contextuelle des boutons



Affichage de la fenêtre contextuelle des curseurs

Knob Curve (Courbe de bouton)

Règle la sensibilité de la réponse au toucher en cinq pas. Des valeurs supérieures se traduisent par une sensibilité plus élevée, ce qui vous permet d'effectuer des changements de valeur importants en tournant légèrement le bouton.

Réglages : 1 – 5

NOTE : Ces paramètres peuvent également être réglés dans l'écran General du mode Utility.

Slider Mode (Mode curseur)

Détermine la manière dont la valeur du paramètre est affectée par la manipulation du curseur.

Réglages : catch, jump

catch	La manipulation du curseur n'affecte la valeur que lorsque le curseur atteint la position correspondant à la valeur actuelle.
jump	La manipulation du curseur entraîne le remplacement direct de la valeur actuelle par la valeur correspondant à la position du curseur.

Prog Change Mode (Program Change Mode) (Mode de changement de programme)

Détermine les messages transmis à l'ordinateur lors de l'utilisation des touches [DEC]/[INC] ou du cadran de données. Lorsque la valeur « PC » est sélectionnée, les messages de changement de programme sont transmis via le port MIDI 1. Si la valeur « remote » est sélectionnée, les messages de commande à distance seront transmis via le port MIDI 2. Lorsque le réglage « PC + remote » est sélectionné, les deux types de messages sont transmis via les ports MIDI 1 et 2.

Réglages : PC+remote, PC, remote

NOTE : Ce paramètre est d'office réglé sur « PC » lorsque le paramètre « DAW Select » est spécifié sur une valeur autre que « Cubase ».

Velocity Meter (Compteur de vélocité)

Détermine si les vélocités générées par la performance au clavier sont indiquées par le biais des touches de commande de performance. Lorsque le paramètre est réglé sur « on », les touches de commande de performance fonctionnent en tant qu'indicateurs de vélocité.

Réglages : off, on

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

7 Quick Set (Quick Setup) (Configuration rapide)

Cette fonction vous permet d'appeler les réglages de paramètres relatifs à la connexion externe en mode Performance/Multi tout simplement en faisant votre choix parmi les présélections. Elle est très utile dans la mesure où les paramètres des divers écrans sont réglés sur les valeurs appropriées à l'aide d'une seule opération.

Quick Setup (Configuration rapide)

Lorsque le curseur est positionné sur cet emplacement, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la boîte de dialogue Quick Setup (Configuration rapide) (page 144). Cet instrument dispose de trois combinaisons de réglages pour les paramètres suivants, selon les opérations courantes de séquençage MIDI exécutées :

- Local Control
- MIDI Sync
- Clock Out
- Arp MIDI Out Sw (Arpeggio MIDI Output Switch) (Sélecteur de sortie MIDI de l'arpège)

Ces combinaisons peuvent être sélectionnées et exécutées dans la boîte de dialogue Quick Setup, ce qui vous permet de modifier instantanément tous les réglages en fonction d'une application spécifique ou d'une utilisation précise envisagée. Les trois combinaisons peuvent être modifiées en réglant les paramètres suivants dans l'écran Quick Setup suivant du mode Utility.

Setup 1 – 3 Local Control
Setup 1 – 3 MIDI Sync
Setup 1 – 3 Clock Out
Setup 1 – 3 Arp MIDI Out Sw

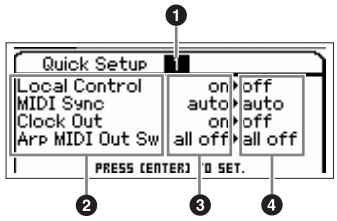
Ajuste chacune des valeurs des paramètres Quick Setup 1 – 3.

Réglages : Reportez-vous ci-dessous.

Local Control	off, on
MIDI Sync	internal, external, auto
Clock Out	off, on
Arp MIDI Out Sw	all off, all on

Boîte de dialogue Quick Setup

Cette boîte de dialogue vous permet d'exécuter le paramètre Quick Setup en sélectionnant le réglage Quick Setup Number (Numéro de configuration rapide) approprié puis en appuyant sur la touche [ENTER].



❶ Quick Setup Number (Numéro de configuration rapide)

Ce paramètre vous permet de sélectionner trois types de réglages enregistrés dans Quick Setup. Le tableau suivant présente les trois types de réglages initiaux.

Réglages : 1 – 3

Quick Setup Number	Description	Paramètres	Remarques
1	Lors de l'enregistrement de données de performance autres que les données d'arpège, via le logiciel DAW installé sur un ordinateur.	Local Control : off MIDI : auto Clock Out : off Arp MIDI Out Sw : all off	Vérifiez que le paramètre Echo Back (MIDI Thru) (Retour d'écho (contournement MIDI)) du logiciel DAW est réglé sur « on ».
2	Lors de l'enregistrement de données de performance comprenant des données d'arpège sur un logiciel DAW installé sur un ordinateur.	Local Control : on MIDI : auto Clock Out : off Arp MIDI Out Sw : all on	Vérifiez que le paramètre Echo Back (MIDI Thru) du logiciel DAW est réglé sur « off ».
3	Lors de l'utilisation du S90 XS/S70 XS en tant que périphérique autonome, sans le connecter à un logiciel DAW ou à d'autres périphériques MIDI.	Local Control : on MIDI : internal Clock Out : on Arp MIDI Out Sw : all off	

❷ Paramètres Quick Setup (à titre indicatif uniquement)

Affiche les paramètres liés à Quick Setup.

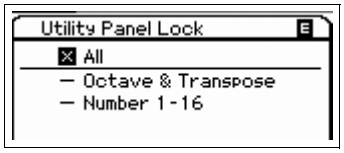
❸ Réglages actuels de chaque paramètre (à titre indicatif uniquement)

❹ Nouveaux réglages après l'exécution de la fonction Quick Setup pour chaque paramètre (à titre indicatif uniquement)

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

8 Panel Lock (Verrouillage de panneau)

Détermine les touches qui deviennent indisponibles lorsque vous activez la touche [PANEL LOCK] du panneau.



All (Panel Lock Section All) (Verrouillage de toutes les sections de panneau)

Octave & Transpose (Panel Lock Section Octave and Transpose) (Verrouillage des sections octave et transposition du panneau)

Number 1 – 16 (Panel Lock Section Number 1 – 16) (Verrouillage de la section des touches numérique 1 – 16 du panneau)

Lorsque la case « All » est cochée, l'ensemble des touches et contrôleurs deviennent indisponibles, à l'exception des éléments suivants.

- Molette de variation de ton
- Molette de modulation
- Bouton INPUT GAIN
- Curseur Master Volume
- Clavier

Lorsque la case « Octave & Transpose » est cochée, les touches OCTAVE et TRANSPOSE deviennent indisponibles. Lorsque la case « Number 1 – 16 » est cochée, les touches numériques [1] – [16] deviennent indisponibles.

Réglages : on, off

9 Fctry Set (Factory Set) (Réglage d'usine)

Vous pouvez rétablir les réglages par défaut (Factory Set) de la mémoire utilisateur (page 24) du générateur de sons. Il convient de noter que le réglage du paramètre Power On Auto Factory Set (Réglage d'usine automatique à la mise sous tension) effectué sur cet écran est automatiquement stocké lors de l'exécution de la fonction Factory Set.

⚠ ATTENTION

Lorsque vous restaurez les réglages d'usine par défaut, la mémoire flash interne et les données de la mémoire utilisateur interne (l'ensemble des voix utilisateur, multis et réglages système du mode Utility que vous avez créés) sont remplacés par les réglages par défaut. Prenez garde de ne pas perdre de données importantes. Sauvegardez toutes les données importantes sur un périphérique de stockage USB sous forme de fichier de type « All » en mode File ou sur un ordinateur à l'aide de la fonction Bulk Dump (page 127).

Auto Factory Set (Power On Auto Factory Set) (Réglage d'usine automatique à la mise sous tension)

Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », la mise sous tension restaure les réglages d'usine par défaut de la mémoire utilisateur. Si vous modifiez ce réglage, exécutez la fonction Factory Set afin de finaliser la modification.

Réglages : off, on

⚠ ATTENTION

Lorsque vous réglez Auto Factory Set sur « on » et exécutez la fonction Factory Set, celle-ci est automatiquement exécutée à chaque mise sous tension de l'instrument. C'est la raison pour laquelle ce paramètre devrait être normalement réglé sur « off ».

Structure de base
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set
Annexe

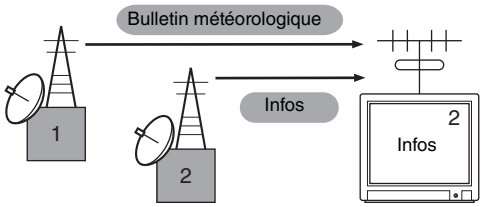
À propos de la norme MIDI

Le terme MIDI est l'acronyme de Musical Instruments Digital Interface, une interface numérique qui permet aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux, en envoyant et en recevant des données de note, de changement de commande, de changement de programme compatibles et divers autres types de données ou de messages MIDI. La communication des données est assurée même entre des instruments de musique et des équipements de fabricants différents.
Ce synthétiseur peut contrôler d'autres périphériques MIDI en transmettant des données liées aux notes ainsi que différents types de données de contrôleur. Il peut également être commandé par des messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode de générateur de sons, sélectionnent les canaux, les voix et les effets MIDI, modifient les valeurs des paramètres et, bien sûr, reproduisent les voix spécifiées pour les diverses parties.
De nombreux messages MIDI répertoriés dans le Format des données MIDI sont exprimés sous forme de nombres décimaux, binaires et hexadécimaux. Les valeurs hexadécimales sont signalées par un « H » au début de la ligne de données ou à la fin des valeurs. Les autres caractères en minuscule (généralement « n » ou « x ») représentent un chiffre quelconque.

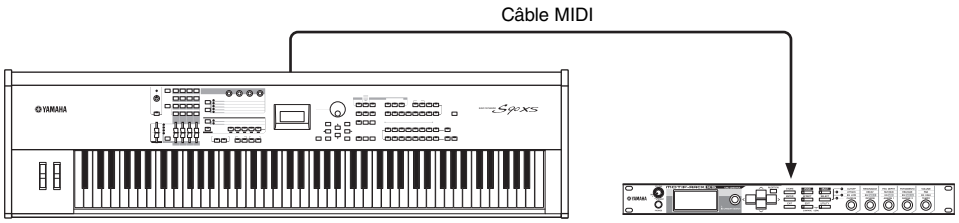
Canal MIDI

Les données de performance MIDI sont affectées à l'un des seize canaux MIDI. Cela permet d'envoyer simultanément les données de performance de seize parties d'instrument différentes via un seul câble MIDI.

Imaginez que les canaux MIDI soient des canaux TV. Chaque station TV émet sur un canal spécifique. Votre poste TV reçoit différents programmes simultanément de plusieurs stations et vous sélectionnez le canal correspondant au programme de votre choix.



La norme MIDI fonctionne selon le même principe de base. L'instrument émetteur envoie à l'instrument récepteur des données MIDI, sur un canal MIDI spécifique (Canal de transmission MIDI), via un câble MIDI unique. Si le canal MIDI de l'instrument récepteur (MIDI Receive Channel) correspond au canal de transmission, le son émis par l'instrument récepteur dépendra des données envoyées par l'instrument émetteur.
Pour plus d'informations sur la configuration des canaux de transmission et de réception MIDI, reportez-vous à la page 138.



Canaux MIDI et ports MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des seize canaux MIDI, lesquels permettent à ce synthétiseur de jouer simultanément seize parties différentes. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, qui prennent chacun en charge seize canaux. Alors qu'un câble MIDI est équipé pour traiter les données sur un total de seize canaux simultanément, une connexion USB dispose d'une capacité de gestion supérieure, grâce à l'utilisation de ports MIDI. Chaque port MIDI prend en charge seize canaux et la connexion USB autorise la gestion d'un nombre maximum de huit ports, ce qui vous permet d'utiliser jusqu'à 128 canaux (8 ports x 16 canaux) sur votre ordinateur. Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur à l'aide d'un câble USB, les ports MIDI sont définis comme suit :

Port 1

Le bloc du générateur de sons de cet instrument peut uniquement reconnaître et utiliser ce port. Si vous utilisez le S90 XS/S70 XS en tant que générateur de sons depuis le périphérique MIDI externe ou un ordinateur, vous devez régler le port MIDI du périphérique ou de l'ordinateur connecté sur « 1 ».

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Port 2
Ce port est utilisé pour contrôler le logiciel DAW installé sur l'ordinateur depuis le S90 XS/S70 XS en utilisant la fonction Remote Control.

Port 3
Ce port est utilisé en tant que port MIDI Thru.
Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne USB TO HOST sont renvoyées à un périphérique MIDI externe via la borne MIDI OUT. Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne MIDI IN sont renvoyées à un périphérique externe (ordinateur, etc.) via la borne USB TO HOST.

Port 4
Ce port est utilisé uniquement pour la communication de données du S90 XS/S70 XS Editor.
Aucun autre logiciel ou périphérique ne peut l'utiliser.

Port 5
Ce port est utilisé uniquement pour la communication de données du S90 XS/S70 XS Remote Editor.
Aucun autre logiciel ou périphérique ne peut l'utiliser.
En cas de connexion USB, veillez à faire correspondre le port de transmission MIDI et le port de réception MIDI ainsi que le canal de transmission MIDI et le canal de réception MIDI. Prenez soin de régler le port MIDI du périphérique externe connecté à cet instrument conformément aux informations ci-dessus.

Messages MIDI transmis/reconnus par ce synthétiseur

Les messages MIDI se divisent en deux groupes : les messages de canaux et les messages système. Vous trouverez ci-dessous une explication des différents types de messages MIDI que ce synthétiseur peut recevoir et transmettre. Les messages transmis ou reconnus par ce synthétiseur sont présentés dans les sections Format des données MIDI et MIDI Implementation Chart figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Messages de canaux

Messages de canaux qui contiennent des données en rapport avec la performance au clavier du canal concerné.

Note ON/OFF (Activation/désactivation de note)
Ces messages sont générés lorsque vous jouez au clavier.
Note On : message généré lorsqu'une touche est enfoncée.
Note Off : message généré lorsqu'une touche est relâchée.
Chaque message comprend un numéro de note spécifique qui correspond à la touche enfoncée, ainsi qu'une valeur de vélocité qui dépend de la force avec laquelle la touche est enfoncée.
Plage de réception des notes = C-2 (0) – G8 (127), C3 = 60
Plage de vélocité = 1 – 127 (seule la vélocité Note On est reçue)

Control Change (Changement de commande)
Les messages de changement de commande vous permettent de sélectionner une banque de voix et de contrôler le volume, la position panoramique, la modulation, la durée de portamento, l'intensité et d'autres paramètres du contrôleur, par l'intermédiaire de numéros de changement de commande spécifiques correspondant à chacun des différents paramètres.

Bank Select MSB (Commande n°0)
Bank Select LSB (Commande n°32)
Messages qui sélectionnent les numéros de banque de voix de variation en combinant et en envoyant les réglages MSB et LSB à partir d'un périphérique externe. Les messages MSB et LSB ont des fonctions différentes selon le mode du générateur de sons utilisé.
Les numéros MSB permettent de sélectionner le type de voix (voix normale ou voix de batterie), tandis que les numéros LSB sélectionnent les banques de voix.
Une nouvelle sélection de banque ne devient effective qu'à la réception du message de changement de programme suivant.
Pour modifier les voix (y compris les banques de voix), envoyez des messages de type Bank Select MSB, Bank Select LSB et Program Change dans cet ordre, sous forme d'ensemble.
Pour plus d'informations sur les banques et les programmes, reportez-vous à la liste des voix figurant dans la Liste des données (document PDF fourni séparément).

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Modulation (Commande n°1)

Messages qui contrôlent la profondeur du vibrato au moyen de la molette de modulation. Réglez cette valeur sur 127 pour produire un vibrato maximal et sur 0 pour désactiver la fonction de vibrato.

Portamento Time (Temps de portamento) (Commande n°5)

Messages qui contrôlent la durée du portamento, c'est-à-dire un glissement continu de la hauteur de ton entre des notes jouées successivement. Réglez cette valeur sur 127 pour obtenir la durée de portamento maximale ou sur 0 pour obtenir la durée de portamento minimale.
Lorsque le paramètre Portamento Switch (Sélecteur de portamento) (Commande n°65) est réglé sur « on », la valeur spécifiée ici permet de régler la vitesse du changement de hauteur.

Data Entry MSB (Saisie de données MSB) (Commande n°6)
Data Entry LSB (Saisie de données LSB) (commande n°38)

Ces paramètres règlent la valeur des événements RPN MSB et RPN LSB. La valeur de ce paramètre est déterminée en combinant les réglages MSB et LSB.

Main Volume (Volume principal) (Commande n°7)

Messages qui contrôlent le volume de chaque partie. Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son. Vous bénéficiez ainsi d'un contrôle précis sur la balance de niveau entre les parties.

Pan (Panoramique) (Commande n°10)

Messages qui contrôlent la position de balayage stéréo de chaque partie (pour la sortie stéréo). Réglez cette valeur sur 127 pour positionner le son à l'extrême droite et sur 0 pour le placer à l'extrême gauche.

Expression (Commande n°11)

Messages qui contrôlent l'expression de l'intonation de chaque partie en cours de performance. Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour couper le son. Ce paramètre génère des variations de volume durant la reproduction.

Hold1 (Maintien1) (Commande n°64)

Messages qui contrôlent l'activation/désactivation de l'effet de maintien. Les notes jouées pendant que la pédale est enfoncée sont maintenues. Les valeurs comprises dans la plage 64 – 127 activent le maintien et celles de la plage 0 – 63 le désactivent.

Portamento (Commande n°65)

Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation du portamento. Lorsque la valeur est réglée entre « 0 » et « 63 », le portamento est désactivé (OFF). Une valeur comprise entre « 64 » à « 127 » indique que le portamento est activé (ON).
Lorsque le réglage « Mono/Poly » est spécifié sur « mono » et que ce paramètre est activé (ON), vous pouvez interpréter des passages legato en jouant avec fluidité des notes successives, sans pause entre celles-ci (en d'autres termes, en maintenant une note enfoncée et en ne la relâchant que lorsque la suivante est jouée).
Le longueur (durée) de l'effet de portamento est contrôlée par le paramètre Portamento Time (Commande n°5).

Sostenuto (Commande n°66)

Messages qui contrôlent l'activation/la désactivation de l'effet de sostenuto. Les valeurs comprises dans la plage 64 – 127 activent le sostenuto et celles de la plage 0 – 63 le désactivent.
Le fait de maintenir des notes spécifiques enfoncées et d'appuyer ensuite sur la pédale de sostenuto et de la maintenir enfoncée provoque le maintien de ces notes lorsque vous jouez les notes suivantes et ce, jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale.

Harmonic Content (Contenu harmonique) (Commande n°71)

Messages qui règlent la résonance du filtre définie pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Release Time (Temps de relâchement) (Commande n°72)

Messages qui règlent le temps de relâchement de l'AEG défini pour chaque partie.
La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Attack Time (Temps d'attaque) (Commande n°73)

Messages qui règlent le temps d'attaque de l'AEG défini pour chaque partie.
La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Brightness (Clarté) (Commande n°74)

Messages qui règlent la fréquence de coupure du filtre définie pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage ajoutée ou soustraite aux données de voix.

Decay Time (Temps de chute) (Commande n°75)

Messages qui règlent le temps de chute de l'AEG défini pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Profondeur de l'effet1, Niveau d'envoi de réverbération) (Commande n°91)

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

Effect2 Depth (Chorus Send Level) (Niveau d'envoi du chœur) (Commande n°93)

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de chœur.

Data Increment (Incrément de données) (Commande n°96)
Data Decrement (Décrément de données) (Commande n°97)

Messages qui augmentent ou diminuent la valeur MSB de la sensibilité de la variation de ton, du réglage fin ou grossier, par paliers de 1 unité. Vous devez préalablement attribuer l'un de ces paramètres en utilisant le réglage RPN du périphérique externe.

RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Numéro de paramètre enregistré LSB) (Commande n°100)
RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Numéro de paramètre enregistré MSB) (Commande n°101)

Servent principalement de valeur de décalage pour la sensibilité de variation de hauteur de ton, l'accord et autres réglages de partie.
Transmettez d'abord les messages RPN MSB et RPN LSB pour spécifier le paramètre qui doit être réglé. Utilisez ensuite Data Increment/Decrement pour régler la valeur de ce paramètre.
Veuillez noter qu'une fois que le numéro RPN a été défini pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur que pour le réglage RPN.
Par conséquent, après avoir utilisé le numéro RPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus.
Les numéros RPN suivants peuvent être reçus.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMÈTRE
00H	00H	Pitch Bend Sensitivity
00H	01H	Fine Tune
00H	02H	Coarse Tune
7FH	7FH	Null

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Messages de canaux

2ème OCTET	3ème OCTET	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 – 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Désactivation de tous les sons) (Commande n°120)

Annule tous les sons actuellement audibles sur le canal spécifié.
Le statut des messages de canaux tels que Note On et Hold On (Activation du maintien) est toutefois maintenu.

Reset All Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Commande n°121)

Réinitialise tous les contrôleurs sur leurs valeurs respectives par défaut.
Les paramètres suivants sont concernés par cette commande :

CONTRÔLEUR	VALEUR
Pitch Bend Change	0 (centre)
Aftertouch	0 (désactivé)
Polyphonic Aftertouch	0 (désactivé)
Modulation	0 (désactivé)
Expression	127 (max.)
Hold1	0 (désactivé)
Portamento	0 (désactivé)
Sostenuto	0 (désactivé)
Pédale douce	0 (désactivé)
Portamento Control	Annule le numéro de la touche source de portamento
RPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées
NRPN	

All Notes Off ((Désactivation de toutes les notes) (Commande n°123)

Permet d'annuler toutes les notes actuellement audibles pour le canal spécifié. Cependant, si les paramètres Hold1 ou Sostenuto sont activés, les notes continueront d'être audibles jusqu'à ce que ces paramètres soient désactivés.

Mono (Commande n°126)

Exécute la même opération qu'à la réception du message All Sound Off. Si le paramètre du 3ème octet (paramètre déterminant le numéro mono) est spécifié entre 0 et 16, les parties correspondantes à ces canaux seront définies en mono.

Poly (Commande n°127)

Remplit la même fonction que lorsqu'un message All Sounds Off est reçu et fait passer le canal correspondant en mode Poly.

Program Change (Changement de programme)

Messages qui déterminent la voix à sélectionner pour chaque partie. En combinant ce message à un message Bank Select (Sélection de banque), vous pouvez sélectionner des numéros de voix de base ainsi que des numéros de banque de voix de variation.
Pour obtenir une liste des voix, reportez-vous à la Liste des données (document PDF fourni séparément).

NOTE : Lorsque vous spécifiez un numéro de changement de programme dans la plage 0-127, choisissez un numéro inférieur d'une unité au numéro de programme indiqué dans la Liste des voix. Par exemple, pour spécifier le numéro de programme 128, saisissez le changement de programme 127.

Pitch Bend

Les messages de variation de hauteur de ton sont des messages de contrôleur en continu, qui permettent de monter ou de baisser la hauteur des notes spécifiées, d'une valeur déterminée, sur une durée donnée.

Channel Aftertouch

Messages qui vous permettent de contrôler les sons sur l'ensemble du canal en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

Polyphonic Aftertouch

Messages qui vous permettent de contrôler les sons pour chaque touche individuelle en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Messages système

Les messages système sont des données portant sur l'ensemble du système de l'instrument.

Messages exclusifs au système

Le numéro de périphérique du synthétiseur doit correspondre au numéro du périphérique MIDI externe lors de la transmission/réception de données en bloc, de modifications de paramètres ou d'autres messages exclusifs au système. Les messages exclusifs au système permettent de contrôler diverses fonctions sur ce synthétiseur, parmi lesquelles le volume principal, l'accord principal, le mode du générateur de sons, le type d'effet ainsi que divers autres paramètres.
Certains messages exclusifs au système sont qualifiés de « messages universels » (ex. GM System ON) et ne requièrent pas de numéro de périphérique.

General MIDI (GM) System On (Activation du système GM)

Lorsque le message « General MIDI system on » s'affiche, cela signifie que le synthétiseur reçoit les messages MIDI compatibles avec la norme GM System Level 1 et ne reçoit, par conséquent, pas de messages de sélection de banque.
Lorsque l'instrument reçoit le message GM System On, les canaux de réception des parties 1 – 16 (d'un multi) sont respectivement affectés aux numéros « 1 – 16 ».

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadécimal)

NOTE : Assurez-vous que l'intervalle entre ce message et la première donnée de note du morceau est supérieur ou égal à la durée d'une noire.

MIDI Master Volume (Volume principal MIDI)

Lorsque ce message est reçu, le MSB de volume est effectif pour le paramètre système.
* mm (MSB) = valeur de volume appropriée, ll (LSB) = ignoré

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadécimal)

Mode Change (Changement de mode)

Lorsque ce message est reçu, le synthétiseur change de mode.
* n = numéro du périphérique (page 138)
* m = 0 – 6 (0 : voix, 1 : performance, 2 – 3 : non utilisé, 4 : programme Master, 5 : multi, 6 : démonstration)

F0 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7 (Hexadécimal)

Messages système en temps réel

Active Sensing (FEH) (Détection active)

À la réception d'un message FEH, si aucune donnée MIDI n'est reçue pendant un intervalle de temps supérieur à 300 msec environ, le S90 XS/S70 XS exécute les mêmes fonctions qu'à la réception des messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers, avant de revenir à un état dans lequel le FEH n'est pas surveillé.

Timing Clock (Horloge de synchronisation) (F8H)

Ce message est transmis à un intervalle fixe (24 fois par noire) pour synchroniser les instruments MIDI connectés. Vous pouvez décider si le bloc du séquenceur doit utiliser les messages de l'horloge de synchronisation interne ou externe reçus via MIDI IN en réglant le paramètre MIDI Sync : [UTILITY] → MIDI → MIDI Sync.

Structure de base
- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence
- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe
- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Messages de l'écran

Affichage LCD	Description
All data is initialized upon power-on. Continue? (Toutes les données seront initialisées à la mise sous tension. Continuer ?)	Confirmez si vous voulez activer ou non le paramètre « Power on auto factory set switch ».
Etes-vous sûr de vouloir continuer ?	Confirmez si vous voulez exécuter une opération donnée ou non.
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue? (La voix Vocoder sera attribuée à la partie 1. Continuer ?)	Confirmez si vous voulez sélectionner une voix Vocoder via l'écran Category Search lors du réglage de Output Select sur « Vocoder » pour la sortie de la partie d'entrée A/N, lorsque la partie 1 n'est pas une voix Vocoder, et ce, en mode Performance/Multi.
Assign Vocoder Voice. Continue? (La voix Vocoder sera attribuée. Continuer ?)	Confirmez si vous voulez sélectionner une voix Vocoder via l'écran Category Search lors du réglage de Output Select sur « Vocoder » pour la partie A/D Input, lorsque la voix n'est pas une voix Vocoder, et ce, en mode Voice.
Audio Rec stopped due to lack of memory space. (Arrêt de l'enregistrement audio en raison d'un manque d'espace mémoire.)	Ce message apparaît lorsque l'espace mémoire devient insuffisant pour accueillir l'enregistrement audio. Celui-ci est alors arrêté.
Bad disk or memory. (Disque ou mémoire incorrect(e).)	Le périphérique de stockage externe connecté à ce synthétiseur est inutilisable. Formatez-le et essayez à nouveau.
Bulk data protected. (Protection des blocs de données.)	Les blocs de données ne peuvent pas être reçus en raison des paramètres configurés dans le mode Utility.
Can't execute. (Exécution impossible.)	Le synthétiseur ne peut exécuter la fonction en question en raison de certains réglages ou situations.
Click off. (Son du métronome désactivé.)	Le son du métronome (déclic) a été désactivé.
Click on. (Son du métronome activé.)	Le son du métronome (déclic) a été activé.
Completed. (Terminé.)	L'opération de chargement, d'enregistrement, de formatage ou autre est terminée.
Connecting to USB device...(Connexion au périphérique USB en cours...)	Reconnaissance en cours du périphérique de stockage USB connecté à la borne USB TO DEVICE.
Copied Arpeggio type. (Type d'arpège copié.)	Copied Arpeggio type. (Type d'arpège copié.)
Device number is off. (Numéro de périphérique désactivé.)	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus car le numéro du périphérique est désactivé.
Device number mismatch. (Numéro de périphérique inapproprié.)	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus car les numéros de périphérique ne correspondent pas.
Directory is not empty. (Le répertoire n'est pas vide.)	Vous avez essayé de supprimer un dossier qui contient des données.
Disk or memory is full. (Disque ou mémoire plein(e).)	Le périphérique de stockage externe étant plein, aucune donnée ne peut plus être sauvegardée. Utilisez un nouveau périphérique de stockage externe ou libérez de l'espace en effaçant les données inutiles contenues sur le périphérique.
Disk or memory is write-protected. (Disque ou mémoire protégé(e) en écriture.)	Le périphérique de stockage externe est protégé en écriture ou vous avez essayé d'écrire sur un support en lecture seule (CD-ROM, par exemple).
Disk or memory read/write error. (Erreur de lecture/d'écriture sur le disque ou la mémoire.)	Une erreur s'est produite lors de la lecture ou de l'écriture sur un périphérique de stockage externe.
Executing… (Exécution en cours…)…	Le traitement est en cours d'exécution.
Executing… ****.wav (Exécution en cours… ****.wav)	Ce message apparaît lors de la création d'un fichier audio à l'aide de la fonction Audio Record. « *** » est le nom du fichier.
Executing… Please keep power on. (Exécution en cours… Veuillez laisser l'appareil sous tension.)	Ce message apparaît lors de l'écriture dans la mémoire interne. Laissez l'instrument sous tension tant que le message est affiché.
File already exists. (Le fichier existe déjà.)	Il existe déjà un fichier portant le même nom que celui que vous êtes en train d'enregistrer.
File is not found. (Fichier introuvable.)	Le fichier spécifié n'a pas été trouvé sur le périphérique de stockage externe lors d'une opération de chargement.
File path is too long. (Chemin d'accès au fichier trop long.)	Le fichier ou répertoire est inaccessible car le nom du chemin d'accès contient trop de caractères.
Illegal bulk data. (Bloc de données illégal.)	Une erreur s'est produite lors de la réception des blocs de données ou d'un message Bulk Request.
Illegal file name. (Nom du fichier non valide.)	Le nom du fichier spécifié n'est pas valide. Essayez d'entrer un autre nom.
Illegal file. (Fichier non valide.)	Le fichier spécifié pour le chargement est inutilisable par ce synthétiseur ou ne peut être chargé dans le mode actuel.
Learning… (Attribution…)…	Ce message apparaît lors de l'attribution d'un paramètre au bouton/curseur en mode Remote.
Load All Arpeggios. Are you sure? (Tous les arpèges seront chargés. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non tous les arpèges en mode File.
Load All Performances. Are you sure? (Toutes les performances seront chargées. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non toutes les performances en mode File.
Load All Voices. Are you sure? (Toutes les voix seront chargées. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non toutes les voix en mode File.
Load All without system. Are you sure? (Tout sauf le système sera chargé. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non tous les paramètres, à l'exception de ceux du système, en mode File.

Structure de base

- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe

- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Affichage LCD	Description
Load All. Are you sure? (Tout sera chargé. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non tout en mode File.
Load Seq Chain file. Are you sure? (Le fichier d'enchaînement de séquences sera chargé. Êtes-vous sûr ?)	Confirmez si vous voulez charger ou non le fichier d'enchaînement de séquences en mode File.
MIDI buffer full. (Tampon MIDI plein.)	Echec du traitement des données MIDI dû à la réception d'un trop grand nombre de données en même temps.
MIDI checksum error. (Erreur du total de contrôle des données MIDI.)	Une erreur s'est produite lors de la réception des blocs de données.
Mixing Voice full. (Mixage de voix saturé.)	La voix de mixage ne peut pas être stockée car le nombre de voix stockées a dépassé la capacité maximale.
No read/write authority to the file. (Absence d'autorisation d'écriture/lecture du fichier.)	Vous n'avez pas l'autorisation de lire/écrire sur le périphérique de stockage externe.
Now executing Factory set... Please keep power on. (Réglages d'usine en cours d'exécution... Veuillez laisser l'appareil sous tension.)	Indique que le synthétiseur est en train de restaurer les réglages d'usine.
Now loading... (Chargement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours de chargement.
Now receiving MIDI bulk data... (Réception de blocs de données MIDI en cours...)	Indique que le synthétiseur est en train de recevoir des blocs de données MIDI.
Now saving... (Enregistrement en cours)	Indique qu'un fichier est en cours d'enregistrement.
Now scanning autoload file...(Analyse en cours du fichier chargé automatiquement...)	Analyse des fichiers spécifiés pour la fonction Auto Load en cours.
Now transmitting MIDI bulk data... (Transmission en cours de blocs de données MIDI)	Indique que le synthétiseur est en train de transmettre des blocs de données MIDI.
Overwrite. Are you sure? (Remplacement par écrasement. Êtes-vous sûr ?)	Une opération d'enregistrement risque d'écraser les données présentes sur le périphérique de stockage externe de destination et ce message vous demande de confirmer si vous voulez poursuivre l'opération ou non. Appuyez sur [ENTER] (Oui) ou [EXIT] (Non).
Part x is used for Drum Assign. (La partie x est utilisée pour l'attribution de la voix de batterie.)	Ce message apparaît lorsque les sélecteurs de toutes les parties sont activés et que la fonction Drum Assign a utilisé la partie « x » comme partie de batterie en mode Performance.
Part x is used for Layer. (La partie x est utilisée pour la couche.)	Ce message apparaît lorsque les sélecteurs de toutes les parties sont activés et que la fonction Layer a utilisé la partie « x » comme partie de couche en mode Performance.
Part x is used for Split. (La partie x est utilisée pour le partage.)	Ce message apparaît lorsque les sélecteurs de toutes les parties sont activés et que la fonction Split a utilisé la partie « x » comme partie de partage en mode Performance.
Please stop Audio Play/Rec. (Arrêter la lecture/l'enregistrement audio.)	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant l'enregistrement ou la reproduction de données audio.
Please stop sequencer. (Veuillez arrêter le séquenceur.)	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut être réalisée pendant la reproduction SEQ PLAY.
Save Audio Rec file?(Sauvegarder le fichier d'enregistrement audio ?)	Confirmez si vous voulez sauvegarder ou non le fichier enregistré en mode Audio Rec/Play.
Seq Chain stored. (Enchaînement de séquences stocké.)	Ce message apparaît lorsque les réglages Seq Chain ont été stockés.
Sequence memory full. (Mémoire de séquence saturée.)	La mémoire interne des données de séquence est pleine, ce qui empêche l'exécution de toute autre opération (par exemple, l'enregistrement, l'édition, l'exécution de tâches, la réception/transmission MIDI ou le chargement à partir du périphérique de stockage externe). Réessayez après avoir effacé des morceaux, motifs ou données de phrases utilisateur indésirables.
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder. (Activer Set Part 1 Ins Sw pour utiliser le Vocoder.)	Activez le sélecteur d'insertion de la partie 1 pour utiliser le Vocoder lors du réglage de la sélection de sortie de la partie d'entrée A/N sur « Vocoder ».
MIDI data overload. (Surcharge de données MIDI.)	Les données MIDI sont trop volumineuses pour être reproduites.
Store Voice? (Stocker la voix ?)	Confirmez si vous voulez stocker la voix éditée lors de l'exécution de la fonction Performance Creator (Layer/Split/Drum Assign) sur cette voix en mode Voice.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type. (Le type de blocs de données MIDI reçus n'est pas compatible avec le type de mode/voix actuel.)	Ce message apparaît en cas de réception de blocs de données MIDI dans un mode différent de celui qui est actuellement sélectionné. Le mode des blocs de données reçues est identique au mode de transmission. Ce message apparaît également lorsque le type de voix (Normal Voice/Drum Voice) des parties de mixage de destination est différent de celui des données de voix transmises en bloc. Les parties de destination sélectionnées sont celles qui sont affectées au même type de voix que celui des données de voix transférées en bloc.
This Performance uses User Voices. (Cette performance fait appel à des voix utilisateur.)	La performance chargée utilise des voix utilisateur. Confirmez si les voix sauvegardées sont identiques ou non à celles qui sont stockées dans la même banque utilisateur, sous le même numéro.
USB connection terminated. Press any button. (Connexion USB interrompue. Appuyez sur une touche quelconque.)	Une interruption de la connexion avec le périphérique de stockage USB s'est produite en raison d'un courant électrique anormal. Débranchez le périphérique de stockage USB du connecteur USB TO DEVICE, puis appuyez sur une touche quelconque du panneau.
Utility stored. (Utilitaire stocké)	Les paramètres du mode Utility ont été stockés.

Structure de base

- Functional Blocks
- Tone Generator
- A/D Input
- Arpeggio
- Sequencer
- Audio Record/Play
- Controller
- Effect
- Internal Memory

Référence

- Voice
- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Annexe

- À propos de la norme MIDI
- Messages de l'écran
- Guide de dépannage

Guide de dépannage

Vous trouverez ci-dessous des conseils de dépannage relatifs aux problèmes les plus courants ainsi que les références aux pages concernées. Vous pouvez résoudre le problème en exécutant la fonction Factory Set (Réglage d'usine) (page 145) après avoir préalablement sauvegardé vos données sur un périphérique de stockage externe.
Si le problème persiste, contactez votre revendeur Yamaha ou le service technique agréé par Yamaha.

Aucun son n'est produit.

- **Le S90 XS/S70 XS est-il correctement branché aux équipements externes correspondants (par ex., amplificateur, haut-parleur ou casque) via des câbles audio ?**
  Étant donné que le S90 XS/S70 XS ne dispose pas de haut-parleur intégré, vous devez recourir à un système audio externe ou un casque pour le contrôler correctement.
- **Le synthétiseur et l'équipement externe qui lui est éventuellement relié sont-ils mis sous tension ?**
- **Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume principal de l'instrument et les réglages de volume des équipements externes connectés ?**
  Le contrôleur au pied est-il enfoncé (si connecté à la prise FOOT CONTROLLER) ?
- **Les quatre curseurs de commande sont-ils réglés sur des niveaux appropriés (autres que zéro ou valeurs minima) ?**
- **Le paramètre Local Control est-il désactivé (OFF) ?**
  Si ce paramètre est réglé sur « off », le générateur de son interne ne sera pas audible.
  [UTILITY] → MIDI → Local Control (page 137)
- **Les réglages de volume MIDI ou d'expression MIDI sont-ils trop faibles en cas d'utilisation d'un contrôleur externe ?**
- **Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?**
  Si vous utilisez le filtre, il faudra essayer de modifier sa fréquence de coupure. Certains réglages de coupure peuvent filtrer le son entièrement.
  [VOICE] → [EDIT] → Effect (page 44)
  [VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (page 43)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (page 77)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (page 75)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Filter/EG (page 88)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → Effect (page 96)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Filter/EG (page 108)
- **L'effet « Vocoder » a-t-il été sélectionné comme réglage du paramètre Insertion Effect Type de la voix ?**
  Si c'est le cas, réglez les paramètres liés à la partie d'entrée AN et au connecteur MIC INPUT sur les valeurs appropriées, puis jouez au clavier tout en entrant votre voix dans le microphone relié au S90 XS/S70 XS.
  Vérifiez si le bouton INPUT GAIN du panneau est réglé ou non sur la position minimale.
  [VOICE] → [EDIT] → Effect → Ins Connect Type : vocoder (page 44)
  [UTILITY] → [VOICE] → A/D Out → Output Select : vocoder (page 141)
- **Les réglages de volume ou d'expression sont-ils trop faibles ?**
  [UTILITY] → General → Volume (page 133)
  [VOICE] → [EDIT] → Mode Play→ Volume (page 34)
  [VOICE] → [EDIT] → mode Easy Element Edit via la touche de fonction des curseurs → Curseurs (page 30)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Mode Play → Volume (page 73)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Volume (page 82)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Volume (page 102)

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

■ **Les réglages de paramètres tels que Element Switch, Part Switch, Note Limit et Velocity Limit sont-ils appropriés ?**

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE] (allumé) → Touches numériques [9] – [16]
[PERFORM] → [PART ON/OFF] (page 69)
[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Note Limit Lo/Hi (page 82)
[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Velocity Limit Lo/Hi (page 83)

■ **Dans le cas où la performance ou le multi ne produisent pas de son, la voix a-t-elle été correctement affectée à chaque partie ?**

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Voice (page 81)
[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Voice (page 101)

■ **Dans le cas où la performance ou le multi ne produisent pas de son, le réglage de sortie de chaque partie est-il correctement spécifié ?**

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Output Select (page 83)
[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Output Select (page 103)

■ **Dans le cas où le multi ne produit pas de son, le port/canal de sortie de chaque piste du séquenceur externe et le canal de réception des différentes parties du multi sont-ils correctement réglés ?**

[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Voice → Receive Ch (page 101)

■ **Dans le cas où ni la performance ni le multi ne produisent de son, le paramètre « Arpeggio Play Only » (Reproduction d'arpège uniquement) de chaque partie est-il activé ?**

[PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Voice → Arp Play Only (page 81)
[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Voice → Arp Play Only (page 101)

La prise MIC INPUT ne produit aucun son.

■ **Le sélecteur du microphone est-il activé ?**

■ **Le câble reliant le microphone au synthétiseur est-il correctement branché ?**

■ **La touche [MIC ON/OFF] est-elle activée (voyant allumé) ?**

■ **Le bouton INPUT GAIN est-il complètement tourné à fond, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sur le niveau minimum) ?**

■ **Le volume de la partie d'entrée A/N est-il réglé sur un niveau trop faible ?**

Sélection de « MIC » via la touche de fonction de boutons → Bouton VOLUME (page 29)

■ **Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?**

[UTILITY] → Voice → A/D FX (page 141)
[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX (page 79)
[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → A/D FX (page 99)

■ **La sortie de la partie d'entrée A/N est-elle réglée correctement ?**

[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (page 141)
[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (page 78)
[MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (page 99)

La fonction Split est inopérante via le périphérique MIDI externe.

■ **Les réglages des paramètres « Split Sw » et « Split Lower/Upper » en mode Performance ne fonctionnent que lorsque vous jouez sur le clavier de l'instrument.**

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

La reproduction s'enchaîne sans s'arrêter.

- **Si la touche [ARP ON/OFF] est activée, appuyez dessus pour éteindre son voyant.**
- **Dans le mode Sequence Play, appuyez sur la touche [START/STOP].**
- **Si le son du métronome (clic) continue de se faire entendre, appuyez sur la touche [START/STOP] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour l'arrêter.**

Le son est déformé.

- **Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?**

  L'utilisation d'un effet avec certains réglages peut provoquer une distorsion du son.
  [VOICE] → [EDIT] → Effect (page 44)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (page 77)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → Effect (page 96)

  L'utilisation de Master Effect avec certains réglages peut provoquer une distorsion du son.
  [UTILITY] → Voice → Master FX (page 142)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master (page 77)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → Effect → Master (page 96)

- **Les réglages de filtre sont-ils appropriés ?**

  Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.
  [VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (page 43)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (page 75)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Filter/EG (page 88)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Filter/EG (page 108)

- **Le volume de l'un des paramètres suivants est-il réglé sur une valeur tellement élevée qu'elle provoque un écrêtage ?**

  [UTILITY] → General → Volume (page 133)
  [UTILITY] → General → L&R Gain (page 133)
  [VOICE] → [EDIT] → Mode Play→ Volume (page 34)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → Mode Play → Volume (page 73)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Volume (page 82)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Volume (page 102)

Le son est coupé.

- **Le son d'ensemble (via la reproduction au clavier et la reproduction de séquence) excède-t-il la polyphonie maximale du synthétiseur ? (page 7)**

Une seule note est émise à la fois.

- **Lorsque cela se produit, le paramètre Mono/Poly du mode actuellement sélectionné est réglé sur « mono ».**

  Si vous souhaitez jouer des accords, il faudra le régler sur « poly ».
  [VOICE] → [EDIT] → Mode Play → Mono/Poly (page 35)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Mono/Poly (page 82)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play → Mono/Poly (page 102)

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Hauteur de ton incorrecte ou inattendue.

- **Le paramètre Tune du mode Utility est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?**
  [UTILITY] → General → Tune (page 133)
- **Le paramètre Note Shift du mode Utility est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?**
  [UTILITY] → General → Note Shift (page 133)
- **Lorsque la hauteur de ton de la voix est incorrecte : le système d'accord sélectionné sous le paramètre Micro Tune en mode Voice Edit est-il approprié ?**
  [UTILITY] → Micro Tune (page 140)
- **Lorsque la hauteur de ton de la performance/du multi est incorrecte : le paramètre Note Shift de chaque partie est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ?**
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play (page 82)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Mode Play (page 102)

Aucun effet n'est appliqué.

- **Les boutons/curseurs REVERB et CHORUS ont-ils été réglés sur le niveau minimum ?**
- **Avez-vous réglé un ou tous les types d'effets sur « thru » ou « off » ?**
- **Le paramètre EFFECT ON/OFF de chaque effet est-il désactivé ?**
- **Lorsque ce problème se produit en mode Performance/Multi, vérifiez si les paramètres Insertion Switch (Ins Effect Sw) sont correctement réglés.**
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → FX Send → Ins Effect Sw (page 89)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → FX Send → Ins Effect Sw (page 109)

L'effet Vocoder ne fonctionne pas en cas de sélection de voix Vocoder.

- **La sortie de la partie d'entrée A/N est-elle réglée sur « vocoder » ?**
  [UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (page 141)
  [PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (page 78)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (page 98)

L'indicateur d'édition s'affiche, même en l'absence de paramètres en cours d'édition.

- **Gardez à l'esprit que même lorsque le mode Edit n'est pas activé, il suffit de déplacer un bouton/curseur pour modifier la voix, la performance ou le multi en cours, provoquant l'affichage de l'indicateur d'édition.**
- **Certains types d'arpège incluent des messages de changement de commande MIDI. Lorsque vous reproduisez un arpège de ce type, il est possible que le son de la voix actuelle soit modifié et que l'indicateur d'édition apparaisse dans le coin supérieur droit de l'écran.**

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Impossible de lancer la fonction de l'arpèges.

- **Vérifiez si la touche [ARP ON/OFF] est activée ou désactivée.**
- **Le paramètre MIDI Sync est-il réglé sur « auto » ou « internal » (interne) (à l'aide de l'horloge interne) ?**
  [UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (page 137)
- **Avez-vous sélectionné un type d'arpège utilisateur (sans données utilisateur) ?**
  Pour utiliser les arpèges utilisateur, les données de ce type créées à l'aide du MOTIF XS doivent être chargées sur le S90 XS/S70 XS (page 129).
- **Les paramètres relatifs aux arpèges tels que Note Limit et Velocity Limit sont-ils correctement réglés ?**
  [VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (page 38)
  [VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (page 38)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (page 82)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (page 83)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (page 102)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (page 103)
- **Lorsque cette situation se produit en mode Performance/Multi, vérifiez le paramètre Arpeggio Switch.**
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (page 84)
  [MULTI/SEQ PLAY] (sélection du mode Multi) → [EDIT] → Sélection de partie → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (page 104)

Impossible d'arrêter l'arpège.

- **Si la reproduction de l'arpège ne s'arrête pas, même après le relâchement de la touche, réglez le paramètre Arpeggio Hold sur « off » à l'aide des touches 1 – 4 de la section [ARP HOLD].**

La voix affectée à la performance produit un son différent de celui qu'elle émet en mode Voice.

- **Ceci est normal car le son d'une voix est déterminé par les réglages de paramètre en mode Performance. Pour les parties de performance, vous devez appliquer pratiquement les mêmes réglages de paramètre que ceux qui sont utilisés en mode Voice. En ce qui concerne les réglages d'effets, à l'exception du niveau d'envoi, vous pouvez copier les réglages du mode Voice dans la partie de performance sur l'écran suivant. En exécutant cette tâche, vous garantissez le retentissement de la voix à l'identique, en mode Performance comme en mode Voice.**
  [PERFORM] → [JOB] → Copy → Voice (page 91)
  [PERFORM] → [EDIT] → Sélection de partie → FX Send (page 89)

La communication de données entre l'ordinateur et le S90 XS/S70 XS ne fonctionne pas correctement.

- **Vérifiez si le réglage Port de l'ordinateur est approprié.**
- **Vérifiez si les réglages MIDI In/Out de l'instrument sont appropriés.**
  [UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out (page 137)

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory
Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Le son du S90 XS/S70 XS n'est pas correctement émis, même lors de la reproduction des données de morceau sur l'ordinateur ou l'instrument MIDI relié au S90 XS/S70 XS.

■ **Le S90 XS/S70 XS est-il réglé sur le mode Multi ?**

Sélectionnez le mode Multi pour reproduire plusieurs canaux simultanément.

La transmission/réception de blocs de données MIDI ne fonctionne pas correctement.

■ **Le paramètre Receive Bulk est-il réglé sur « off » ?**

Réglez le paramètre Receive Bulk sur « on ».
[UTILITY] → [MIDI] → Receive Bulk (page 138)

■ **Si les données ont été enregistrées avec la fonction Bulk Dump du S90 XS/S70 XS, vous devrez régler le paramètre Device Number sur le même numéro avant la transmission de blocs de données.**

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (page 138)

■ **Dans le cas où la transmission ne fonctionne pas correctement, le numéro du périphérique MIDI connecté au S90 XS/S70 XS est-il réglé de manière à correspondre au paramètre Device Number du mode Utility ?**

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (page 138)

Impossible de sauvegarder les données sur un périphérique de stockage USB.

■ **Le périphérique de stockage USB est-il protégé en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données.)**

■ **Le périphérique de stockage USB est-il correctement formaté ?**

[FILE] → Save → Sélection du périphérique de stockage USB → [JOB] → FORMAT (page 130)

Impossible de lire un fichier audio.

■ **Le format du fichier audio est-il correct ?**

Le S90 XS/S70 XS peut uniquement reproduire des fichiers stéréo de type WAVE (.wav)/IFF (.aif) de 44,1 kHz/16 bits.

Impossible de passer en mode Edit.

■ **Le S90 XS/S70 XS est-il réglé sur le mode File ?**

Quittez le mode File, puis appuyez sur la touche [EDIT].

Structure de base
Functional Blocks
Tone Generator
A/D Input
Arpeggio
Sequencer
Audio Record/Play
Controller
Effect
Internal Memory

Référence
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Annexe
À propos de la norme MIDI
Messages de l'écran
Guide de dépannage

Yamaha Web Site (English only)
http://www.yamahasynth.com/

Yamaha Manual Library
http://www.yamaha.co.jp/manual/

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2009 Yamaha Corporation
904MW-B0